

мы с вами одной крови

ШПИЛЬ!

игровой журнал нового поколения

№2
2008



OniBlade

расчлененка
в стиле
аниме

Spaceforce Captains

герои
в космосе

Stranger

трудно
быть магом

COLLAPSE

ПОСТЕРЫ



В НОМЕРЕ

- Overclocked
- Stranger
- Герои Мальгримии 2
- Grand Theft Auto
- The Club
- The Crossing
- Bionic Commando
- ESL PRO SERIES Season 1
- Правда о Кино
- Аниме Death Note

www.shpil.com

подписной индекс - 23852

9 771009 900008

023

ШТИЛЬ

Выплеснув на игроков ушат игр перед рождеством и новым годом, все разработчики и издатели ушли в отпуск. Ну или, как минимум, большая часть из них.

Такое затишье имеет свои плюсы — есть время пройти хотя бы пару хитов, вышедших за последнее время. С головой погрузиться в игровой мир, над созданием которого так долго работали девелоперы — оценить перипетии сюжета, проработанность характеров персонажей, а также игровой баланс.

Но нас такие периоды не сильно радуют — хороших новых игр практически нет, а писать о полном актове совсем не хочется. Поэтому большую часть номера мы отдали проектам, которые должны порадовать нас в будущем: Collapse, The Club, Bionic Commando. Эти игры хоть и не обладают широкой известностью, но заслуживают самого пристального внимания со стороны игроков.

К сожалению, они появятся не сегодня-завтра, так что остается только ждать и шипить в то, что есть. Но даже в такое затишье мы все же нашли пару проектов, в которые стоит поиграть. О них читайте далее.

by BondD

СОДЕРЖАНИЕ

Эхо планеты

ИгроПАНОРАМА.

3

To play or not to play

Stranger. Ссылка в Крон

6

Onblade. Московское АНИ

10

Overclocked. Психотриллер

14

Герон Мальгирими 2: Нашествие некромантов.

Они всегда возвращаются...

16

Spaceforce Captains. Герои в космосе

20

Великие древние

GTA. GTA — прошлое, настоящее, будущее

24

Ждем-с

Bionic Commando. Человека с волшебной **малочной** рукой

28

Collapse. Киев в руинах

36

The CLUB. Добро пожаловать в клуб

42

The Crossing. Counter-Strike с сюжетом

46

Cell-O-fan

48

Железный Boom

Мышь Logitech G9

50

Клубничка

ESL Pro Series Ukraine.

52

Columbia Brother

Правда о юнго. Взгляд с Изнанки

56

Animanía

Death Note: не подкажите, как вас зовут?

61

Р. 5. 12-бальная система оценки игр:

0-2 — таких игр не существует; 3-4 — полный адют; 5-6 — стоит поиграть для общего развития; 7-8 — на любителя (в большинстве — новичков); 9-10 — классная игра с минимальными недостатками; 11 — шедевр. Обязательно купите! 12 — нет слов. Такого игры выйдут раз в несколько лет и доминируют стереотипы (например Half-life).

«Шпиль!»

Выдаваться российскому игроку:
комиссия: вид правки 2001 г.
№ 2 (75), лето 2008 г.

Выдавец: ТОВ «Дейкабрь»

Україна, Київ, 2004 г.

РЕДАКЦІЯ

Головний редактор

М. Писаревський

Редактор

Д. Колосовський

Літературний редактор

О. Мальченко

Дизайн та комп'ютерна верстка

А. Пилипів

Фотографічний

М. Савицький

Відділ реклами

І. Зінкевич (adv_secretary@comzdat.com)

Відділ збуту

І. Кравченко

Менеджер з продажів

С. Мамішев

Зав. виробництвом

Ю.О. Курчак

rubbish@comzdat.com

Ціна за друком

Розповсюдження

Повну відповідальність за точність

та зміст рекламної інформації несе

рекламодавець.

Підписано до друку 22.01.2007.

Наклад 30 000 прим.

Видруковано з складу фотодруку

ТОВ «Дейкабрь» у друкарні «Новий друг».

Зам. №08-3167

Друк офсетний

Формат 60/90/8

8,5 ун. др. арк.

Відповідальність за висхідне позначення

випадково несе друкарня «Новий друг»

м. Київ, вул. Матигорська, 1.

тел. (044) 451-48-03.

© 2007

Всі права захищені

Всі права захищені

Технічну підтримку редакції забезпечує

компанія «ЕПОС» (тел. 462-52-68)

АДРЕСА ВИДАВЦІ:

ТОВ «ДЕКАБРЬ»

Україна, 03680, м. Київ-680,

просп. Перемоги, 53

АДРЕСА РЕДАКЦІЇ:

Україна, 04080, м. Київ-80,

вул. Фрунзе, 40

Тел./факс: (044) 390-77-50

E-mail: shpil@comzdat.com

© ТОВ «Дейкабрь», 2008

Засновник — С.М. Костюков

Свідоцтво № КВ-5116 від 14.05.2001

Усі права застережені. Використання

матеріалів у будь-якій формі крім

лише за письмового згодою редакції.

В оформленні використано рекламні

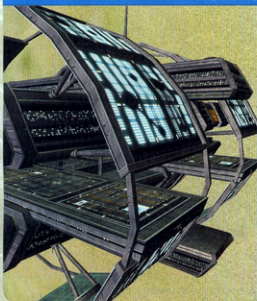
матеріали: форми вербальні та матеріали

з сайту: www.gamaport.com, m.gamaport.com

Передрук матеріалу — 23652

а CD-диском — 01727

Universal Combat



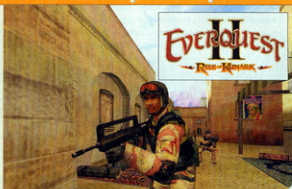
Радостная новость для любителей погонять на военной технике в боевых условиях. Разработчики из 3000AD, в связи с окончанием пятилетнего договора с Dream Catcher о эксклюзивных правах на распространение, решили выложить одну из самых известных своих игр в свободный доступ. Глобальный



космосом "Universal Combat", по количеству доступной для управления техники, переплюнул все версии Battlefield вместе взятые – здесь есть космические корабли, самолеты, вертолеты, различная бронетехника и даже подводные лодки. Причем ничто не мешает игроку выбраться из душной кабинки управления и подышать свежим воздухом, бегая по планете с штурмовой винтовкой наперевес. Конечно, отдавать на растерзание полную версию игры разработчики не захотели – в бесплатном варианте нет мультиплеера, зато одиночные режимы совсем не тронуты и присутствуют в полном объеме.

В Бразилии, где не любят компьютерные игры

Вот очередной пример неприятия государственными структурами компьютерных игр. В Бразилии запретили распространение сетевого тактического шутера "Counter-Strike" и одной из популярнейших MMORPG – "EverQuest", так как они вредны для граждан Бразилии. Судья штата Минас-Жерайс, Карлос Альберто Симонеса, объяснил это решение так: "Эти игры подстрекают к нарушению порядка, подрывают законы и демократические устои, угрожают общественной безопасности". Процесс изъятия "вредных" игр уже приведен в действие – федеральное агентство по защите прав потребителей, Procon, конфискует диски с играми из магазинов и компьютерных клубов штата Гояс. Пронорировавшим решение суда, грозит штраф размером около \$3000 в день и принудительная ликвидация предприятия.



Червячки в штанах?

Несмотря на то, что последняя из приключений развратника Ларри Лаффера – "Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude" с треском провалилась, не принесла своим создателям ожидаемой прибыли, было принято решение о производстве новой игры серии. Разработкой займется студия Team17 Software, известная, как создатель культовых "Червячков".

"Leisure Suit Larry: Box Office Bust" будет выполнена в таком же графическом стиле как и предшественница, но разработчики собираются учесть ошибки коллег из High Voltage Software. В основном это касается мини-игр – их прохождение станет не основной целью игры, а частью побочных заданий.

Главным героем вновь станет Ларри Ловиджи, который устраивает на студии своего дяди Ларри Лаффера чернорабочим. Путным с привычной охотой за юбками он займется разгадкой тайн конкурентов по киносценарию, которые на страницах прессы высмеивают студию его дяди.



Чисто новая доска

Компания "Новый Диск" начала продажу официальной версии MMORPG "Richard Garriott's Tabula Rasa". Действие нового творения создателя серии игр Ultima происходит не в фэнтезийном средневековье, а sci-fi будущем, что подразумевает наличие новых технологий, полетов на кораблях, встречи с дружественными и враждебными инопланетными расами. К сожалению, локализация игры включает только перевод сопроводительной

документации, сама игра полностью на английском языке. Помимо обычной версии, в продаже доступен коллекционный набор, включающий письмо от генерала Бритиша :), руководство пользователя, коллекционную пластиковую карту активации, постер, бонусный диск с видеоматериалами, двусторонний плакат с картами локаций, краткий справочник бойца и эксклюзивный внутриигровой контент.



Большая Огромная покупка

Издательство THQ, решив укрепить свои позиции на рынке ролевых игр, приобрела студию Big Huge Games. Эти разработчики более известны своими творениями в другом жанре – стратегий. В их активе серия "Rise of Nations", аддон "Age of Empires 3: The Asian Dynasties" и адаптация настольной игры Данат для приставки Xbox 360. Однако на данный момент в недрах студии идет

работа над грандиозным RPG проектом, вдохновителем которого является ведущий дизайнер "The Elder Scrolls 4: Oblivion", Кен Ролстон. Выход этой "темной лошади" планируется на PC, Xbox 360 и PlayStation 3.



Санитары ищут Малевича

Настоящим новогодним подарком для игроков стал анонс фирмой 1C долгожданного продолжения одной из самых неоднозначных ролевых игр, созданных на просторах СНГ. То, что мы еще раз вернемся в мрачный мир "Санитаров подземелий" не стало неожиданностью – успешные продажи игры вдохновили разработчиков, и они не раз намекнули на возможный выпуск сиквела. К анонсу "Санитаров подземелий 2: В поисках черного квадрата" был обновлен сайт sanitars.games.1c.ru, на котором появилась информация о новом проекте.

Сиквел продолжит сюжетную линию первой игры, но на этот раз все закручено вокруг нового главного героя. Сержант Хартман, дипломированный специалист по рукопашному бою и применению холодного и имперского оружия. Отличник боевой и политической подготовки. Разведывательно-диверсионная группа "Упырь" при высадке на планету "Матросская Тишина" состояла из четырех курсантов под его командованием. Сержант Хартман сразу же исчез в неизвестном направлении. Кабан, главный герой первой части "Санитаров подземелий", не смог обнаружить ни малейших намеков на его местонахождение. В итоге РДГ "Упырь" была эвакуирована с планеты в составе четырех человек. Хартман же числится пропавшим без вести.

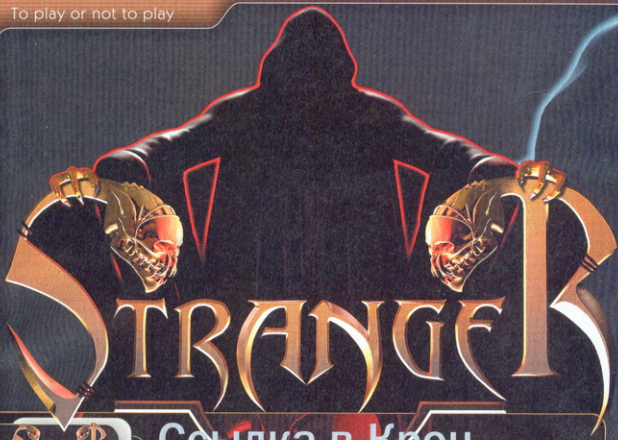
В действительности же Хартман, будучи наиболее опытным и сильным бойцом группы, после высадки сумел избежать пленения и убе-

жал от преследователей. Он некоторое время прятался в лесу, питаясь подножным кормом, затем предпринял попытку вернуться к посадочной капсуле. Выяснилось, что в капсуле давным-давно никого нет, а саму капсулу распиливают на запчасти странные люди в форме, похожей на полицейскую. Несмотря на все навыки Хартмана, люди за-

метили его и решили взять в плен. Снова завязалась погоня, и на сей раз Хартмана выгнали из леса на открытую местность, в степь – чтобы у него было меньше шансов спрятаться. На границе леса и степи, на пути Хартмана погнались несколько не приметных серых кочек. Хартман промчался бы мимо, не обратив на них никакого внимания, однако когда он приблизился к ним на пару шагов, из кочек взметнулись головы на тонких шеех, но с огромными клювами, и дружно плюнули в сержанта какой-то инопланетной гадостью. Лицо и руки, в местах на которые попала жидкость, сразу онемели. За несколько минут чувствительности лишилась почти половина туловища, а затем и нижние конечности. Еще через некоторое время Хартман потерял сознание и был схвачен.



Список технических изменений пока мал, хотя разработчики обещают регулярно его подновлять. Действие будет происходить как на старых, так и на новых территориях. В качестве игрового движка используется усовершенствованный движок TheEngine – разработчики обещают улучшить качество и разрешение текстур, а также качество моделей. Также всех персонажей снабдят технологией синхронизации мимики с речью во время диалогов.



STRANGER

такое-себе RPG

www.fireglowgames.com

Разработчик: FireGlow

www.fireglowgames.com

Издатель: "1C Украина"

www.games.1c.ua

Системные требования:

Процессор: 1.8 ГГц

Память: 512 Мб

Видео: 128 Мб



Ссылка в Крон

Далеко-далеко, на краю мира, среди пустынных холмов и безжизненных земель, мрачной громадой стоит Город. Когда и кем он был построен, не вспомнит даже старейшие из людей и мудрейшие из грозной нелицы, скрывающейся в подземных пещерах. Живут в Городе исключительно маги - кланы и семьи, грозные колдуны и молодые волшебники. Все в Городе пропитано магией, под его фундаментом текут могучие магические потоки, а колодцы с магической энергией расположены во дворе каждого дома, находятся возле каждой ма-

гической башни.

В Городе всего один Закон - в его чертах запрещена любая смертельная магия, направленная на его жителей. Грозные, созданные высшими магами, стражи зорко следят за исполнением Закона, бесшумно перемещаясь по улицам Города. Тех, кто осмелится нарушить великий Закон, ждёт жестокое наказание - смерть или ссылка в Крон - ужасный мир, из которого не возвращаются.

Однако это не останавливает упорных и самоуверенных: не-

предсказуемая магическая жизнь Города была прервана тревожным известием - великий клан Турм подозревается в многочисленных убийствах в черте Города при помощи магии! Решение Магического Совета не заставило себя долго ждать - если в течение суток клан Турм не выдаст виновных, либо же не пожертвует несколькими своими лучшими воинами и магами, все Турмы будут уничтожены. Ровно через сутки клан Турм дал свой ответ. Тех, кто совершал убийства не нашли, или не хотели искать, взамен, во исполнение своей вины, Турмы выдали на прожину Совету трёх



своих лучших клановцев — Стейгера-Аробалетчика, Кагара-Молнию и Мордока — Медвежьи плечи. Им предстояла ссылка в Крона — участь, что хуже самой смерти. Откуда взялись порталы в Крона, что это за мир и кто там живёт, знали только высшие маги, которые никому не раскрывали своих секретов. Из Крона никто не возвращался — в этот мир можно было войти, но невозможно выйти, по крайней мере, так думали многие. Ходили легенды, что в Кроне обитают могущественные маги, проигравшие в войне нынешним строителям Города, и что сами строители Города ведут свое начало именно из Крона. Как бы то ни было, но тройке без вины виноватых Турмой предстояло вынести их правоту на своей собственной шкуре. Именно так и начинается история Stranger, весёлой ППГ от создателей ир серии Sudden Strike.

От танков к магам

Мда, резкий переход FireGlow от танков и самолётов Второй Мировой к мечам и заклинаниям магического времени, лично меня слегка удивил. Нет, я знал, что затейники из "Огненного Зарева", так долго сидевшие в своей собственной тени, собираются огоршить мир подобного рода игроулиной, но одно дело знать и глядеть на скриншоты, и совсем другое — играть в свежее вышедшую игру на фэнтезийную тему. Особенно, если учесть, что она выползла на большие прилавки огромного рыночного шоу-бизнеса раньше, чем нещадно распыренный Sudden Strike в полном 3D. Наверное, очень сильно торопились файергловцы выпустить куда-то хоть что-то, чтобы хоть сколько-то денег заработать, а то прибыли от своих неказистых поделок в виде нескольких аддонов к "Противостоянию 4", они не сильно то и много получили. В

свете того, что коды их игр уже давно сгорели, и совершенно другие люди делают игры серии "Противостояние" под абсолютно другим знаком производителя. И что самое интересное — получалось у этих ребят гораздо лучше, чем у истинных разработчиков.

Но как бы то ни было — Stranger вышел, и давайте поприветствуем его стоя, сидя, лёжа, с пивом — как можем и хотим, так и приветствуем. Видно, что делали этот закос под ППГ с большим желанием, но, к сожалению, с очень малыми финансовыми и креативными возможностями. Размахнулись, как говорится широко, но сдохли на полдороги. Вместо обещанной суперигры с уникальной системой магии и прокачки персонажа, мы получили пачку хороших, свежих, но абсолютно безграмотно оформленных идей, у которых концы не сходятся с началами.

STRANGER



По задумке разработчиков, у них должно было получиться нечто среднее между убийцей Newer winter Nights и охотником за головами Diablo. Что получилось на практике, описать словами трудно. Есть чёткая, оформленная в виде занятных комикс-аватарок, сюжетная линия, есть хорошо продуманная история игрового мира, есть точное описание навыков и возможностей персонажа, есть грамотная обучающая миссия, есть спец-способности юнгов, но главное — баланса, в игре нет. И это её убивает. Подкашивает и валит с ног. Все эти магические кристаллы, волшебные поля, возможность на-

кучу малю бойцов разных племён и бегать ими шумной толпой, просто тупо меркнет перед ужасной системой боя Stranger. Все эти ходили-стрелялки, наискосок, и екривь и вкось, когда вся ваша наёмная толпа не выдерживает двухминутной схватки с двумя-тремя монстрами и тупо гибнет, а вы сами в рукопашную решаете все вопросы — это вообще что-то. Нормальные бои для наёма появляются где-то с уровня третьего, но и бни ситуацию почти не спасают. Плюс ко всему, в игре присутствует одиозный глюк — ваши подопечные тупят, когда вы указываете им путь среди стен и деревьев — вместо того, чтобы обойти преграду, для них пара пустяков уткнуться в неё лбом и мирно поспавывать до тех пор, пока вы не щёлкните кнопкой мыши ещё раз.

Ещё один бонус из списка не оправдавшихся надежд — набор спутников-монстров, летающих и ползающих, с воз-

можностью усадки на них воинов-варваров, которые должны стрелять и биться одновременно с монстром союзником. Поначалу все вроде бы неплохо и резво, но когда дело доходит до боя, наступает мрак — нормально показывают себя исключительно всадники-стрелки, рукопашники верхом на монстрах — это полный нонсенс и тормоз игрового прогресса.

Вообще, когда спилишь в Stranger, после часа игры ловишь себя на мысли, что интереса к игре у тебя уже нет, что скука уже заполнила всё твоё естество, и что вместо тебя, мышкой клацает совсем другой человек. Или может даже не человек, а игровая машина — гейм-робот, цель которого не получить удовольствие, а просто сыграть, отбыть, как говорится, номер. Не веришь? Тогда читай дальше.

Странный Stranger

Представь себе — ты не реальный шпильер, читающий журнал "Шпиль", а макачающий



Стейгер-Арбалетчик волею злого проведения посланный в Фронт на растерзание я сам не знаю кого. У тебя есть куча кристаллов, несколько килограммов железа и большой арбалет с бесконечным запасом стрел. Ваша первая и единственная главная задача – помочь каному-то племени с трудно выговариваемым названием убить мага, раздетого и раскрашенного как клоун, что засел в каменном, типа, храме, расположенном прямо по центру карты. Сказано – сделано, нанимаем за пригоршни ресурсов полдесятка жуткого вида дикарей-племен с какими-то плохо прорисованными саблями и топорами, прокачиваем им слегка здоровье (за свободные очки мастерства), и бредём на центр карты, выполняя героическое задание. Перед обитателем мага раскинулись болота и топи, само собой населённые всякой кусающейся нечистью. Но ведь с вами толпа наёмников! Вы легко пройдёте эту жалкую преграду! Как бы не так – вся ваша доблестная армия погибает в битве с

огромными насекомыми – наёмники медленно бьют, у них слабый декедж, и промакиваются они слишком уж часто, плюс со здоровьем, пусть даже прокачанным, у них плохо-вато. Вот так и превращается лихая атака в кудную тяготику – пошёл, нанял армию, потерял её, убил какую-то часть врагов, собрал трофеи, выкавал в кузнице оружие, если нужно конечно, пошёл опять, всё потерял, вернулся, собрал оставшихся, и дорубив остатки насекомых, пробился, наконец, к святыху магу.

Вот тут то и начинается самое интересное – как и всякий злобный злоб, маг никогда не творит злые дела один – с ним всегда толпа помощников. Так что у вас два варианта – убить всех, или попытаться с самого начала убить мага. Если выберете первый вариант – можете начинать игру сначала – победить с бравой нулевых наёмников прокачанного мага просто невозможно, поэтому в любом случае выберешь второй вариант, и со

старта можешь быть свободен. Вот такое интересное кино! Только следую с самого начала чётко установленному плану, можно максимально быстро завысить уровень. В остальных случаях победа невозможна. О чём это говорит? Правильно, о плохой проработке игры и полной недоработке большой мусорной кучи нюансов. И это игра убивает.

Вместо вывода

Весёлое РПГ, с пучком свежих идей, но с ужасной их реализацией. Весёлое в том плане, что хочется плакать и смеяться, играя в этот эксперимент от FireGlow.

Животное

Геймплей 6
Графика 6
Звук 6
Управляемость 6
Сюжет 8

ОЦЕНКА 7

ОНИБЛАЙД

Московское АНИ

anime-action
www.oniblayd.ru

Разработчик:
Gaijin Entertainment
www.gaijin.ru
Издатель: 1C
www.games.1c.ru

Системные требования:
Процессор: 1,8 ГГц
Память: 1 Гб
Видео: 128 Мб

Компания Gaijin Entertainment представляет, контора "Ронин Корпорэйшен" не протестует, а фирмочка "Мучасос и Амигос Групп" вообще никакого отношения не имеет к игре OniBlade, стремительно выравняющейся в большой мир, резво помахиывая белыми стрингами главной героини. А где-то рядом, в параллельном измерении, в столице Московии гремели салюты – первое серьёзное отечественно-российское, рубильно-молотильное аниме вышло, наконец, на постсоветское пространство. Точнее сказать – серьёзным рубо-аниме оно планировалось, и, скорее всего, разработчиками именно таким и считается, однако таковым совсем не являясь. Ни чистого аниме, ни чистого рубилова, ни чистого интереса в этой игре нет. Только фактически голая, увешанная элементами

доспехов, и мечами, светленькая девочка с намёком на большеглазость – вот основной залог планируемого финансового успеха малышки Ониблэйд.

Но не буду слишком строгим – игра у московских умельцев в любом случае вышла неплохой и забавной. Уверен, что тебе, реальный мой шпиллер, она придётся и по вкусу и по цвету.

Представь себе – маленькая девочка-девушка с волосами цвета солнца до пят, заплетёнными в три длинных хвоста, вооружённая двумя ганблэйдами, не признающая фактически никакой одежды, кроме стальных поножей и наручей, вкупе с супероткрытым "купальным набором" классического белого цвета, поневоле ввязывается в великую Битву сил Добра и Зла, офигенно космическую по своим масштабам. В поисках древнего артефакта –

таинственной магической Сферы Тьмы, она пробирается в заброшенный город на мрачном острове, расположенном где-то в забытой точке Земли. Именно там, в центре каменного круга, на массивном алтаре полуразрушенного храма она находит искомое – тёмный шар пульсирующей энергии, на который нельзя было смотреть без содрогания. Однако девочка Ониблэйд не испугалась – с огромной радостью она двинулась к находке – на "чёрном" рынке цивилизованного и демократического мира за подобную штуку можно было отхватить очень и очень много денег. Но радость, радостью не успев ступить и пары шагов, русская анимешка замерла на месте – огромный Светлый Страж – полув-получеловек, возник из ниоткуда, и перегородил своим мощным телом путь к артефакту. Его когти были крепче стали и острее бритвы, а огненные энергетиче-



ские шары в любой момент готовы сорваться с его огромных ладоней.

— Уходи, смертная, — проревел Страж. — Этот артефакт содержит в себе огромную мощь тысячи мёртвых солнц. Эта сила не для людей. Эта сила погубит людей.

— Конечно-конечно, — Ониблэйд очаровательно улыбнулась и опустила голову. — Я уже поняла, что зря совершила долгий и трудный путь в поисках Сферы Силы. Я сейчас просто развернусь и уйду.

— Это будет разумно, — Страж оскалился, и отступил на шаг от сферы, полуприкрыв глаза. — Этот артефакт не для людей. Этот артефакт погубит людей.

— А вот это мы и проверим, — Ониблэйд стремительно рванулась вперёд, и прежде чем могучий Светлый Страж успел что-либо предпринять, в два прыжка оказалась возле Сферы Тёмной Силы и накрыла её ладонью. Тут же тело ани-девушки из Москвы свело конвульсиями и бросило на истёртый временем каменный пол храма.

— Что ты наделала глупейшая из смертных?! — от гневного рева стража казалось вот-вот полностью рухнет полуразрушенный потолок потеряннного храма. — Ты даже, не подозреваешь, КАКИЕ силы ты пробудила к жизни, ЧТО ты впитала своим жалким телцем!!! Теперь, чтоб не дать проклятью вступить в силу, мне придётся уничтожить твоё тело и долго очищать твою душу!!

— Как бы не так! — мощь переполняла тело Ониблэйда, она подняла её с каменных плит и поставила в боевую стойку. — Тебе не забрать это. Я сама уничтожу тебя!

— Ты сама сделала свой выбор, — коротко бросил Страж, и страшно зарывав, бросился на Ониблэйд.

Такова завязка и суть сюжета игры **OniBlade**. Остальное — технические подробности.

Московское ОНИ

Пытаясь ничём не отличаться от своих восточных, не очень большеглазых коллег по игровому ремеслу, парни из Москвы постарались

запечатать яркую и красивую игру, использующую большинство современных графических наворотов. Получилось довольно неплохо. Главная героиня прорисована отлично, каждый шов её былых стрингов, каждая складка на них, каждый изгиб лезвия ганглейда и каждый шнурок на армейском ботинке исполнены просто прекрасно. А как играет солнечный луч на стальном панноже Ониблэйды, как она красиво заммирает в воздухе, перед тем, как нанести стремительный удар по врагам, как разрывается на голове гадкого монстра выпущенный ей огненный шар, — это вообще разговор особый. Тут у меня только похвалы и хлопки в ладоши — хоть где-то и когда-то разработчики не подкачали. В кои-то веки.

А вот с анимешным звуком в Москве слабовато, я бы сказал —





очень слабовато. Используя свой великий арсенал заклинаний и боевых приёмов, главная героиня издаёт всего один тип визга, а второй, — когда её бьют. Всё остальное — это иллюзия. Галлюцинация. Звучок больше нет. Ни тебе внятного стука ботиночков по каменному полу, ни звуков бьющего о берег прибоя, ни более-менее нормального озвучивания "ударных" моментов. Ничего нет. Всё заменено шаблонами и штампами — "ки-я", и три прихлопа, "у-бух", и три прихлопа — финал, занавес, пожалуйста за внимание. Невесело смотреть на вас не товарищи нам вы москвичи. Зачем же обижать девочку. Анимешки же так интересно кричат — это же их фирменный звуковой стиль. А у вас его нет. Вы что, не любите аниме?

Также, само собой, никто не говорит об интеллекте, силе, речи, элек-

тронных мозгах твоих будущих оппонентов — как не грозились разработчики задать им индивидуальные линии поведения, как не обещали придумать что-то уникальное и свежее в действиях боссов, так ничего у них с места и не сдвинулось. Маленькие монстры прут на вас маленькой толпой, большие бегут большой — все стараются зажать в угол, или грубо задавить мясом. Крылатые твари летают над головой, иногда пикируя на героиню, с целью ударить, призраки-приведения вновь наступают заклинание "магический круг или звезда", не хило понижающий здоровье. В специальном разделе bestiaria чётко описываются все встречаемые виды монстров и подсказываются способы борьбы с ними — не одним словом будет сказано — идёт обычная рутинная работа чистильщика заброшенных улиц. Ничего уникального — если для уничтожения, скажем, огненного элементаля, в арсенале Они-Блэйд не хватает заклинания-антипода, это не беда. Возвращаемся на предыдущую локацию, смотрим количество насчитанных бонусов за порубленных и отстрелян-

ных врагов, затем сравниваем его с ценой нужного заклинания или умения, если не хватает, добиваем нужное количество, покупаем, и таким нехитрым образом проходим дальше.

Для кого-то это может показаться весёлым процессом, для кого-то просто забавным, а лично для меня он оказался страшно нудным. Точно так же, как и процесс уничтожения боссов уровней.

А в остальном — про внутренний технический мир анимосковского пирога сказать особо нечего, а вот про его рубильный геймплей — есть что.

Москва верит в Аниме

Москва любит и понимает аниме. Москва пытается сделать классный anime-action. У Москвы это плохо получается. И не потому, что в Москве сидит бездарный народ, не могущий палец о палец заламывать, нет, просто студию для воплощения своих креативных идей коренные москвичи выбрали не ту. Это всё равно что "Исход из туалета"...... ой простите "Исход из Земли",



**ИГРОВЫЕ
ПРИСТАВКИ**



**тел.599-66-12,
www.pristavki.com.ua**

компании Parallax Art – ни рыба, ни мясо, бить особо не хочется, но и смотреть на него в полный рост не можется. А всё почему? А всё потому, что не те руки делали, не те головы думали, не те мастера мастерили. Взглянул бы за разработку этого многообещающего поначалу проекта кто-то помаститее и посерьёзнее, глядишь, и урли бы японцев россияне по самое сакэ. А так остаётся только Сайонара и Оригами – проект хоть и хороший, но на супер-класс не тянет, тем более что огрехов и ошибок в нём воз и полный тушканчик.

По сути, что представляет собой геймплей "Ониблэйд". Это бег по бесконечным коридорам и огромным залам, плавно переходящий в бескомпромиссное рубилово в этих самых декорациях. И причём не просто рубилово, а рубилово бессмысленное, и порой слегка нудно-утомляющее. Когда пару часов

просто тупо мочить одинаковых, бесконечных монстров без просвета на оригинальность, то уже не спасают ни заклинания, ни спецприёмы, ни очередной прикольный сюжетный ролик между уровнями. Становится просто грустно и тоскливо. И ты не думаешь уже ни о каких кристаллах, восполняющих магическую и жизненную силы, ни про какие половинки медальонов, существенно прибавляющие бонусов, не радуешься или пугаешься очередному огромному уродливому боссу. К огромному сожалению, парни из Galjin Entertainment совершенно не те люди, которым нужно было разрешать создавать подобного рода игру. Они же просто не могут сделать проект действительно высокого уровня. Как они умудрились не запороть данную шпильку, лично для меня просто удивительно. Аж страшно становится за будущее российского игрового шоу-бизнеса.

А так, тут вам и вяленькое обновление бестиария, и отсутствие разнообразных красивых комбо, и глупо продуманные миссии-уровни. Всё то, что делает в принципе неплохую игру несравненно хуже, и навсегда клеймит её липким противным позором. Хорошо хоть то, что в данном случае его можно смыть.

Ну а, в общем и целом, подводя итоги, хочется сказать, игра получилась неплохой, но и не сильно хорошей, талантливой, но не до конца продуманной, весёлой, но не совсем интересной. Но блин, как не крути, это же первый СНГ-шный настоящий anime-action. Как можно пройти мимо него?

животное

Геймплей	7
Графика	8
Звук	6
Управление	9
Сюжет	7

ОЦЕНКА 8





Психо-триллер

OVERCLOCKED

Квест,
психологический триллер
www.overclocked-game.com

Разработчик: House of Tales
www.house-of-tales.com
Издатель:
Lighthouse Interactive
www.lighthouse-interactive.com
Превью у нас:
«Новый Диск»
www.ndgames.ru
Превью: "Шпиль" №9 2007
www.ndgames.ru

Системные требования:
Процессор: 1.6 ГГц
Память: 256 Мб
Видео: 128 Мб
Вент: 7 Гб



Еще в сентябре прошлого года, когда мы писали превью об этой игре, предполагалось, что она получится интересной, атмосферной и на порядок лучше всех сегодняшних квестов. Что ж, *House of Tales* действительно оправдала наши ожидания, пусть и не до конца. Забегая наперед, скажу, что практически все то, что обещали нам разработчики, присутствует в *Overclocked*. Что-то изменили, что-то убрали, что-то добавили, но в итоге перед нами именно та игра, которую и обещали разработчики.

Типа подзаголовков

Мы, в роли доктора Дэвида МакНамары, приезжаем в Нью-Йорк и останавливаемся в гостинице. За день до нашего приезда в городе случилось что-то странное: почти в одно и то же время в разных уголках Нью-Йорка разгневывали пятеро абсолютно голых подростков, имея при себе огнестрельное оружие. Так как Дэвид работает в области психиатрии, его пригласили в Нью-Йорк и назначили главным по этому делу. Нам предстоит выяснить, что случилось

с подростками и что повлияло на их столь странное поведение. Каждое утро мы просыпаемся в своем номере и едем в больницу. Там работаем с молодыми людьми и вечером снова возвращаемся в гостиницу. Ничего особенного, не так ли? Но тут *Overclocked* проявляет себя с совершенно другой стороны.

По прибытию в Нью-Йорк мы сразу же знакомимся с детективом Моррети. Он тоже ведет расследование по этому делу и на протяжении игры не раз нам поможет. После этого Дэвид знакомится с доктором и медсестрой (больница заброшена и на грани закрытия, поэтому это все, кто остался из персонала — прим. автора), нам устраивают экскурсию по больнице и представляют дела подростков. Мы изучаем бумаги и приступаем к работе. По окончании рабочего дня забегаем в барчик рядом с гостиницей, чтобы немного выпить и расслабиться. В баре знакомимся еще с двумя людьми: барменом и местным алкоголиком, который, судя по всему,

посещает
этот бар
каждый день.

После мы возвращаемся в гостиницу, где нас ждет еще одно знакомство — с мистером Флинном, заведующим в этой самой гостинице. Поначалу не обращаешь на эти знакомства никакого внимания, но уже на следующий день вся обстановка меняется.

На протяжении абсолютно всей игры льет дождь. Каждое утро мы просыпаемся и под этим проливным дождем идем к парому, который отвезит нас в больницу. Мало того, что уже из-за дождя нету никакого настроения и желания работать, так еще и доктор с медсестрой кажутся очень подозрительными. Им постоянно что-то не нравится, они ведут себя абсолютно по-хамски. В итоге, рабочий день заканчивается не самым лучшим образом, и мы возвращаемся в номер. Там, звоним своей жене Ким, у которой тоже нет настроения. Более того, она категорически отказывается разговаривать с нами и бросает трубку. После этого мы звоним своему хорошему другу Ингрему, но у него нет времени на разговоры и



он очень спешит. Настроение портится еще больше, и Дэвид решает пойти напиться. Приходим в бар, заказываем несколько бокалов виски, попутно общаемся с барменом о жизни. А в скорости возвращаемся в номер и ложимся спать. Не поверите, но за этим очень интересно наблюдать, причем вы, погружаясь в атмосферу игры, чувствуете себя в роли Дэвида. Вы ощущаете, переживаете, радуетесь или грустите за своего персонажа, за его жизнь. Дальше — больше. Чуть позже Ким звонит нам и говорит, что подает на развод. Мы срываемся и бросаем телефон, разбивая стекло в номере. Мистер Флинн просит нас оплатить счет за проживание в номере, но наша карточка оказывается заблокированной. Звоним в банк, ругаемся, но ничего хорошего от них не слышим. С каждым днем дела становятся все хуже и хуже, и вы все это чувствуете, вы сами нервничаете, переживаете, не находите себе места. Именно этим и цепляет *Overclocked*.

Что касается нашей работы, то мы бегом по пяти палатам и пытаемся общаться с молодыми людьми. Откровенно говоря, этот процесс нисколько не интересен, и местами даже надоедает. Мы, как бы, собираем пазл из воспоминаний этих парней и девушек. В то время, когда подростки что-то вспоминают, происходит флэшбек, то есть возвращения в прошлое. Во время этих флэшбеков мы

управляем подростками, тем самым, приближаясь к разгадке. И вот так каждый день мы мечаемся по палатам. Дальше события становятся все более интереснее, обстановка накаляется и происходит то, чего вы совершенно точно ждать не будете. Но, рассказав об этом, мы испортим вам впечатление от игры.

Типа подзаголовок

Недостатков у *Overclocked* тоже хватает. Так, авторы обещали нам большое количество трудных загадок и головоломок, над которыми нам придется задуматься. На деле же совсем наоборот. Не то, чтобы сложных загадок здесь не было, загадок просто нету вообще. На протяжении игры мне встретилась всего одна загадка, над которой я действительно задумался. Она будет ждать вас на самом последнем уровне, за 10 минут до окончания игры. Все остальное время займет монорельсовый геймплей, развлекательный в котором почти нет. Даже диалоги не влияют на события игры. Разработчики сказали, что вот в этом моменте будет так, значит — будет так. Никакой свободы выбора и действий, за нас уже все решили, нам остается лишь все выполнять.

Учитывая то, что это квест, графика здесь далеко не самая лучшая. Даже для квеста это как-то средне смотрится. Текстуры размытые, некоторые детали интерьеров и вовсе не

доведены до ума. Выручает в этой ситуации вполне приемлемая анимация, но и ее можно было сделать еще лучше. Однако уже через час после начала игры вы привыкнете к картинке и перестанете замечать недостатки.

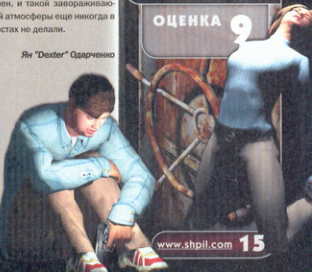
Вывод. У *House of Tales* получилась хорошая игра, но не более того. Хорошей она является только за счет своей атмосферы, в которую погружаешься буквально с самого начала игры. Сюжет тоже очень интересный, его развитие непредсказуемо, и от игры сложно оторваться так и не дожидаясь окончания. Проходит она быстро, но менее чем за 20 часов (столько обещали разработчики). Многие спрашивают, не напоминает ли игра *Fahrenheit*. Так вот, отвечает: "Нет, не напоминает". Абсолютно не напоминает. Но на *Overclocked* стоит обратить внимание, хотя бы потому, что проект действительно оригинален, и такой заворачивающей атмосферы еще никогда в квестах не делали.

Ян "Dexter" Одарченко



Геймплей	8
Графика	7-
Звук	6
Атмосфера	12
Сюжет	11
Локализация	10

ОЦЕНКА 9





Герои Мальгримии II: ▶

Герои
Мальгримии II

TBS

malgrimia.kh.ua

Разработчик:

"АльфаКласс"

www.klassa.com.ua

Издатель: "Одиссей"

www.odyssey.od.ua

Системные требования:
пойдет и на табуретке

Они всегда
возвращаются...

Есть игры, которым ставят памятники при жизни. Их восхваляют, ими восхищаются. К сожалению, сегодняшняя наша гостя к такому не относится. Максимум, что с ней возможно сделать при жизни, так это похоронить заживо в гробу из титанового

сплава, предварительно вбив кол в грудь. На всякий пожарный.

Первая часть сего шедевра "порадовала" нас в 2006 году. На разработку "Герои Мальгримии: Таинственный Мир Магии" у создателей ушло долгих пять лет. На что они были потрачены — на расставание всей компанией лива или в игру "догони меня кирпич" — неясно. Нет, у проекта могло бы быть светлое будущее — в нем было много положительных сторон, а некоторые из аспектов превосходили даже "Героев Меча и Магии". Но вот реализация подкачала, [censored] подкачала. Короче, хотели как лучше, а получилось как всегда.

Почему-то бытует среди разработчиков мнение, что чем больше всякого они в игру напихают, тем круче она будет. Это была одна из проблем первой "Мальгримии" — там было столько лишнего, что х о -

вайся. А еще многие думают, что чем скорее выпустить сиквел, тем популярнее он станет. Итого, прочувствуйте ситуацию — игра разрабатывалась хэриковчанами пять лет и получилась совсем плохой, а ее продолжение — год. И каким же оно должно быть, по-вашему? Естественно, [censored].

Начнем с того, чем отличается сиквел от оригинала (кроме названия). Во-первых, возродитесь — теперь одиночная кампания не одна, их целых ДВЕ! Во-вторых, добавились три новые расы — зомбированные, скелеты и призраки. Первые — обычные люди, на которых повлияли недоброжелательные последователи Кашпировского. Вторые и третьи — порождения Тьмы. Каждый из них живет на своей территории — мешки с костями обитают на кладбищах, а приведения кантуются в местах темной силы. Каждая раса нелюдей имеет свою индивидуальную экономику и вообще кучу особенностей, но слишком все это нагромождено. Игру делали из расчета на хардкорщиков, но получи-



лась так, что им она будет неинтересна, а обычные геймеры поиграют десять минут и пойдут скупаться по квартире в поисках стула, веревки и мыла.

Интерфейс немного облегчили, но он все равно остается забит огромным количеством хлама. Графика не слишком похорошела (если вообще похорошела), но карты уже не такие аллюватные и безвкусные. Музыка тоже более-менее приличная, но по-прежнему не впечатляет. А что вообще убило – так это наименования монстров. Особенно понравились "Экто-Плаз" и "Нано-Плаз" – желание соответствовать современной моде и стилю конечно похвально, но не до такой

◀ Нашествие Некромантов



же степени. Хотя, с другой стороны, слава Богу, что нет никаких Ктулху и медведей.

Приговор

В общем, вердикт такой – пройдите лучше мимо. Нет, если вы хотите поиздеваться над собой и насладиться "тонким" черным юмором харьковской студии – то, пожалуйста, покупайте с удовольствием. А если желание попасть в состояние протрации и очистить свою мантру, открыл чакры и войдя в нирвану, завед лишь только первый сценарий "Мальгирими намбэр ту", не настолько велико, то наш вам совет – НЕ НАДО. Доживите лучше до старости...

Геннадий "maternik" Сапрыкин

Геймплей 5
Графика 5
Музыка 5
Управление 5

ОЦЕНКА 5

18 #2(75) 2008



Герои в космосе

SPACEFORCE CAPTAINS

Пошаговая стратегия
www.sfcaptains.com

Разработчик:
Provox Multimedia
www.provox.hr
Издатель: Akella
www.akella.com

Системные требования:
Процессор 1,8 ГГц
Память 1 Гб
Видео 128 Мб



Как Орды землю воевали

Ничто не предвещало беды, была пятница, тринадцатое. У Земли царит тишь и благодать – юркие пассажирские катера мельтешат у посадочного трапа орбитального города-станции, брызгая в стороны снопами солнечных лучей, отраженных от сверкающих пилотских коплиц. Вот из недр дока неслышно появилась громада звездного грузового корабля Федерации Независимых Торговцев. Судя по отсутствию краски на одном из бортов, он недавно побывал в объездах метеоритного шторма и заходил залатать дыры. Невнимательный пилот легкого скутера чуть не врезался в антенну дальней связи грузовика, в последний момент вылизав в сторону частных посадочных площадок. Автоматика гиганта запоздало пикинула возду-

хом из боковых дюз, из-за чего тот слегка задел люк дока задними стабилизаторами. Ни крупная дрожь корпуса, пока корректировалось положение станции, ни тревожный гудок, раздававшийся через каждые две секунды в наблюдательской рубке, не могли пробиться сквозь глубокий сон дежурного офицера орбитальной безопасности Темы Однокамушкина. За свои двадцать лет выслуги он не раз выдерживал испытание сиреной, и не проснулся даже когда три года назад один из "Звездных Искателей", не желая платить за ремонт и топливо, стартовал, не отдав швартов. Тогда еще три уровня станции без обшивки остались...

Дрожь корпуса усилилась, гудку добавилась пара разноголосых сирен. Сигнальный пульт заиграл всеми оттенками красного цвета, сиг-

нализируя о возникшей опасности. Тема заворочался во сне, проигрывая битву внешним раздражителям. Но следующая плазменная ракета угодила прямо в колпак наблюдательной рубки, не дав офицеру опозорить мундир.

Примерно так можно описать завязку сюжета первого кампайна в этой игре. Космическая держава Доминион, основанная воинственной расой Орд, решила, что земляне чересчур мягки и гуманны, и постановила всех их уничтожить. Блицкриг в тыл Земного Военного Директората позволил ордам ошеломить землян уничтожением колебелей их цивилизации – Земли. Но не все представители нашей расы забились после этого по углам. Брюс, наш Альтер-эго, решил отомстить Доминиону и уничтожить все их военные базы и планеты.



Причем, казалось бы, что может сделать одиночка против космической державы, но Орды не учли, что человек, которому нечего терять, чрезвычайно опасен и непредсказуем.

Сюжет Spaceforce Captains включает в себя не только уничтожение войск Доминиона. После прохождения всех миссий за Земной Военный Директорат, откроется кампания, освещающий события с другой стороны – нам предстоит сыграть за силы Доминиона. А по окончании разгрома Земных войск нам надо будет сразиться за третью сторону конфликта – Штаты Алреая, объединяющие семь рас. Накопив опыт мирного сосуществования, они решили превратить галактику, котла постоянно разгорающихся и гаснущих конфликтов, в мирный сад, где все живут в мире и согласии. По их подсчетам нужно

только убрать две дестабилизирующие силы – Ордов и Землян.

Моя станция — мой замок

Технически игра является классической пошаговой стратегией. Причем не просто классической, а фактически клоном Heroes of Might and Magic 3 в космическом сеттинге. Ситуацию скрашивает неплохая трехмерная графика, стремящаяся к высоким стандартам, заданным пятой частью все тех же "Героев".

Вместо замков мы развиваем космические станции, устанавливая защитные поля и оборонные турели. Корабельные доки, выпускающие

различные боевые единицы, так же как жилища ваших войск в "Героях", можно улучшать, а устаревшие модели модернизировать до более новых версий при следующем посещении героем вашей станции.

Магию в Spaceforce Captains заменили технологиями. На станции можно строить и развивать исследовательские лаборатории, которые, соответственно, будут выдавать технологии все более высокого уровня. Если вам не достаточно минимума "заклинаний", доступного сразу после постройки нового уровня лаборатории, то можно увеличить их количество, докупив пару ячеек в технологической пирамиде.

Сами технологии, как и магия в "Героях", делится на четыре класса по своему происхождению – квантовые,

Здесь должна была быть страница с текстом, но релизер выкинул половину страниц. Не только рекламу, но и некоторые текстовые.

Если у вас есть журнал для сканирования, свяжитесь пожалуйста в тред

<https://www.old-games.ru/forum/threads/starye-kompjuternye-igrovyje-zhurnaly.31874/>



фабрики и заводы, вырабатывающие нужные для развития станции ресурсы, а также заброшенные крейсера со строительными материалами на борту, охраняемые отрядами автоматических дронов.

Прохождение карт было бы интересней, если бы они были "двухэтажными", с аналогами подземелий. Но здесь у разработчиков закончилась фантазия, и все карты остались одноэтажными.

Из режима игры, помимо кампайнов, открыт только скирмиш, количество доступных карт в котором не достигает даже до тридцати штук. Мультиплеер, декларируемый разработчиками на сайте игры, должен появиться только после выпуска патча, поднимающего версию игры до 1.1. К сожалению, девелоперы скрыва-

ют, какие именно режимы многопользовательской игры будут доступны после этого обновления. Честно говоря, Spaceforce Captains сильно выиграли бы, имея они hot-seat. Вместе с добавлением мультиплеера разработчики обещают исправить все ошибки, выявленные пользователями. А их выявлено немало. Явно видно – продукт поступил на прилавки сырым. Обидно, что у девелоперов уже входит в привычку проводить бета-тестирование игр "в поле" на обычных покупателях.

Из недопереваренного

Конечно, у Spaceforce Captains много недостатков, и основная их часть связана с тем, что игра была попросту не готова к выходу в продажу. Разработчикам стоило выпустить проект на

пару месяцев позже обещанного срока, тщательно протестировав ее и добавив мультиплеер. В целом игра неплохо смотрится на фоне отсутствия новых проектов в жанре TBS: "На безрыбье и рак – рыба". Но мы все же рекомендуем перед покупкой игры дождаться выхода первого патча. А тем, кому совсем уж нетвердеж – не увлекаться прохождением кампайна, а сконцентрироваться на скирмише, так как сейчас между оригинальной и патченной игрой, будут несовместимости.

Тело

Геймплей	7
Графика	6
Звук	9
Управление	7

ОЦЕНКА
7



grand theft auto



GTA —

прошлое, настоящее, будущее



GTA или Первая из GTA

Вообще-то GTA, что расшифровывается как Grand Theft Auto, очень сильно напоминала GTA: San Andreas. Только разрешение поменьше, графика подвумернее, да камера сверху смотрит. А еще в GTA не было сюжета. Был только набор миссий и куча способов зарабатывать денег. Деньги давали практически за все: за мертвых пешеходов, выполненные миссии, проданные и угнанные машины, а переход из одного города в другой, коих в игре три: Liberty City, Vice City и San Andreas (нигде не слышали?:), происходил, когда игрок набирал нужную сумму денег. Все просто, как все гениальное.

Геймеры привели игру на "ура", несмотря на нехорошую (даже по тем временам) графику и парализованную анимацию. Ведь в наших руках была полная свобода действий, не ограниченных сюжетными ходами, огромный город, отлично подобранный саундтрек и, конечно, море КРОВИЩИ (сделали свое дело — GTA пришла геймерам по вкусу. Все начали ждать продолжения...)

GTA 1969: London или Первый Аддон

И вот DMA Design выпускает в свет Официальный Аддон к игре GTA — GTA 1969: London. Это была все та же GTA, помимо нескольких НО: НО действие проходило в Лондоне 70-х с Биг Бенom, Тауэром и Трафальгарской площадью; НО миссии стали сложнее и интереснее; НО графика на порядок похорошела; НО машин и оружия стало в разы больше; НО, кто бы сомневался, КРОВИЩИ стало еще больше, чем машин, оружия и миссий вместе взятых.

Хороший, в общем-то, аддон получился...

GTA II или Наконец-то Сиквел!

"Наконец-то сиквел", — думал геймер, бережно беря из рук продавца диск.

"Ну, еще чуть-чуть!.." — бормотал геймер, наблюдая за полской установкой игры...

"Бо, ***, облом!!!" — закричал геймер после получения игры в новенькую GTA II. А все потому, что ничего новенького в новенькой игрушке не было. Просто не было. Был большой город, были миссии и деньги, были пушки и КРОВИЩА, но нового-то ничего не было!!! Все та же корявая графика, парализованная анимация и сложное управление...

Вот прошел геймер "очередную стрелялку" и сел проходить по десятому разу любимый DOOM.

А на самом деле... А на самом деле, в игре была одна новенькая и интересная фишка — это несколько злых враждующих банд. Можно было присоединиться к одной из них и вести ее к победе!!! Захватить город, потом страну и построить массовое КРОВИЩЕ-протитие!!! Увлёкся я что-то... К сожалению,





эту фику никто не оценил по достоинству, и игра осталась в памяти игроков как sereneйший сиквел яркой и классной GTA. Обидно...

GTA III или Вот и Мы в 3D!

А эта часть игры, в отличие от второй, не оставила равнодушным ни одного, кто хоть раз играл в GTA. Для начала это был уже не малобюджетный проект компании DMA Design, а дорогущая совместная работа корпораций Rockstar и Take-two, что, несомненно, сказалось и на качестве игры.

Наконец-то игра перешла на 3D движок, причем очень неплохой, особенно по тому времени.

Следовательно, качество графика и удобство управления возросли во много раз. Теперь протееже представляется собой не чело-

века, состоящего из десяти пикселей, а матерого бандюга, красиво вышивающего зазевавшихся водителей, и скручивающего хитрые комбинации из пальцев все тем же тупицам водителям. Да и прохожие похорошели – после встречи с главным героем они не напоминают больше муху на стекле автомобиля, а вполне реалистично лежат на земле в луже КРОВИЩИ, вызывая одновременно жалость, страх и уважение к разработчикам.

Как вы поняли, управление стало на порядок удобнее и приятнее. Теперь геймеры не бдрили часами по переулкам города (истати, по имени Liberty City), пытаясь отыскать нужную точку, ведь трехмерный город запомнился уже после десятка миссий.

И к тому же, геймеры получили еще больше свободы! Теперь в городе можно не только бить, давить и убивать прохожих, угонять машины и убегать от хантелей порядка, но и работать на общественно полезных службах: таксистом, водителем "ско-

рой", пожарником и даже полицейским. А еще специально для кровожадных маньяков появилась возможность выйти на улицу с огромным арсеналом оружия наперевес и устроить трехмерную кровавую бойню с кучами гильз, полициями и, конечно, морем КРОВИЩИ! А для маньяков другой направленности была реализована возможность пообщаться с представителями древнейшей профессии... "No money – no love, honey", – говорят они, и садятся к герою в машину.. Думаю, интерфейс общения с ними описывать излишне.

Ну, а в-четвертых, сюжет! Игра рассказывает о похождениях бандита, пойманного при ограблении банка и чудом избежавшего тюрьмы. Теперь он связался с местной преступностью, и пробивает себе путь наверх, к вершине криминального мира.

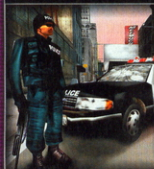
Истати, в игре так же присутствуют противоборствующие банды, которые меняют





grand theft auto IV

функциональная шестистволька!



свое отношение к герою от нейтрального до страшной ненависти и мстительной мсти.

Короче, GTA III совершил прорыв. Прорыв от двухмерных уродцев до трехмерных бандитов, от запутанных лабиринтов до красивого города, от посредственной аркады до симулятора бандита с тачками, деньгами, столами и, конечно, КРОВИЩЕЙ!

GTA: Vice City или Из Нью-Йорка Прямоком на Майами

И вот на больших экранах (17", примерно) появилась следующая часть "Великого Автогонщика". И тут началась расхождение во взглядах разных геймеров. Одни кричали, что это GTA

4, другие — что это GTA 3: Vice City, ну а еще третьи, оригиналы, кричали, что VC — масштабный аддон к GTA III. На самом деле, полное название игры звучит GTA: Vice City. И не GTA IV и не GTA III: VC. Впрочем,

это вторая часть трилогии GTA III. Ну, это вопросы для ярых фанатов серии, так что оставим эту тему форумам!).

В этот раз никаких особенных нововведений в игре не появилось, ибо разработчики посвятили себя не революционным изменениям, а проработке геймплея. Действие переместилось в Vice City (еще один неразрешенный вопрос — как это название переводится?), проработкой которого, кстати, послужило реальное место — Майами, атмосфера которого присутствует буквально везде — от пляжа на берегу моря и до трущоб, где живут страшные бандиты. Вот в таком курортном духе пройдет игра. Но жить на курорте — не значит расслабляться! У Томми Верчетти (у главгера есть ИМЯ!) постоянно появляется работа, выполняя которую, он получает деньги и повышает положение в криминальном обществе.

Атмосферности и красоты добавляют и средства совершения беззакония героем. Автопарк стал заметно богаче, появилась возможность рулить большим количеством автомашин, мотоциклов (!), катеров, и прочих летательных средств. Оружия, по сравнению с предыдущими играми серии, тоже стало на порядок больше. Ну и, конечно же, КРОВИЩИ стало еще больше, ведь в игре появилась великолепная много-

В основном, GTA: Vice City удивила игроков не столько технологичными инновациями, сколько идеальной атмосферой и геймплеем. Но и этого не хватило фанатам! Их стараниями GTA: VC стала платформой для создания многочисленных модов, в которых Томми не только заставляли рулить новыми транспортными средствами, но и знакомили его с новыми интересными местами, выдавали ему новое оружие, обучали новым трюкам и даже заставляли воевать с ордами кровавожадных зомби. Так что кроме злых злодеев и мирных прохожих, Томми Верчетти уничтожил еще и немало зомби. Вот, какая популярная игра эта GTA: Vice City получилась...

GTA: San Andreas или Скажи Расизму "Нет!"

И вот последняя часть трилогии GTA III... Каково же было удивление геймеров, когда они узнали, что придется нам играть за нег... афроамериканца, да еще из классического американского гетто.

Итак, нашего афроамериканского героя зовут Карл Джонсон, Си-Джей для друзей. По-





сле смерти младшего брата Карл уехал из родного гетто, решив навсегда завязать с преступностью и начать новую жизнь. Но, узнав о смерти матери, возвращается домой. Тут на него обращают внимание два продавца копа Тенпенни и Пуласки, да его родная банда Orange Grove Families с улицы Groove Street (кстати, ходят в зеленом :)) теряет влияние в городе. Тут нам и предстоит помогать друзьям и родственникам, исправлять положение и спасать свою жизнь.

Ну а от предыдущих игр серии San Andreas отличается так, как GTA III от GTA II. Правда, 3D, оно и в Африке 3D, но все же...

Полная свобода действий! Теперь появилось множество зданий, куда можно забраться, бары, рестораны, парикмахерские, татуировочные, офисы и букмекерские конторы! Герой может сделать себе причёску или татуировку по собственному желанию. Помимо выполнения миссий, можно участвовать в жизни банды: рисовать граффити, захватывать чужие территории, помогать братьям.

Любители Барби, возрадуйтесь! Теперь Карла можно одевать множеством разных способов, каждая деталь одежды покупается отдельно. Хочешь, оденешь в каму-

фляк, хочешь – бегай в семейках в сердечко! :)

RPG элементы! Теперь у Джонсона появился ряд параметров, которые можно улучшать, прокачивая их по мере прохождения игры! Теперь у нас есть выбор – играть за толстого гонимца или за накачанного боксера – все в ваших руках!

На территории Сан Андреаса существует несколько банд, которые по-разному относятся к Си-Джею и к его банде. Это: Orange Grove Family – родная банда Карла, Ballas – главный противник Grooves, ненавидит их всей душой и сердцем. И есть еще две банды, отношение которых не такое враждебное: латиносы Varios Los Aztecas, злобные борцы с наркотиками, глава банды встречается с сестрой Карла, и Los Santos Vagos – еще латиносы, злые враги "Ацтеков", распространяют крэк. В Сан Ферро функционируют абсолютно пассивные по отношению к героям банды, враждующие между собой, это испанцы San Fierro Rifa и японцы Triads, враждующие с вьетнамскими Da Nang Boys. Ну а в Лас Вентурасе, городе-казино, функционируют несколько мафиозных семей, чьи разборки в основном чисто внутренние, хотя нередко страдают и простые люди.

Вот в таком штате и предстоит нам жить... По ходу карье-

ры Карл встретит много интересных личностей: растамана Райдера, жесткую феминистку Каталину, престарелого хиппи дедушку Правду, слепого гонимца и предводителя Триада Вузи Му, ну и фаната комиксов Зеро.

С такой разнообразной тусовкой и предстоит работать игроку. Ну а расистам тут делать нечего... Afroамериканцы, латиноамериканцы, азиаты и больше – полный набор для счастливого гангстерской жизни.

Кстати о музыке. Как не сложно догадаться, больше всего популярен среди друзей Карла рэп. И даже если эта культура чужда тебе, после игры GTA: San Andreas ты еще долго будешь здороваться с друзьями не иначе как Yo, homie! Wassup, man?!

Итоги или Ну что ж...

За десять лет GTA продала путь от симулятора уродца с пушкой до великолепного симулятора да gangsta homie... И, как ни сложно догадаться, кто-то играл в нее все десять лет, кто-то начал знакомство с игрой с третьей части, ну а кто-то прочитает эту статью и подумает, а что, может попробовать поиграть?.. Наверное, среди геймеров не будет человека, который не оценит хоть что-то в какой-то из игр серии. И напоследок: не повторяйте это дома! Yo, homies!!





Человек с волшебной палочкой рукой



Action

www.bioniccommando.com

Разработчик:

GRIN

www.grin.se

Издатель: Capcom

www.capcom.com

Дата выхода: 2008 год

PC | Xbox 360 | PS3



создать таким компаниям-гигантам, как Crytek, Infinity Ward, Valve, Epic Games, CD Project Red и некоторым другим. В новом же году у

целых 20 лет. Bionic Commando 1988 года ничем потенциально новым не отличался от игр того времени, но вместо возможности героя прыгать и скакать по зданиям в игре, разработчики приделали ему бионическую руку, с помощью которой он и перемещался по уровням. Теперь же под руководством людей, ответственных за выход Ghost Recon: Advanced Warfighter, создается Bionic Commando 2008 года (название игры разработчики решили не трогать, и оставили точно таким же, как и двадцать лет назад).

Осудить и извиниться

События игры начинаются спустя 10 лет после окончания первого Bionic Commando. Нашего главного героя (который напоминает и Тар-

Много-численные вариации игр "на тему..." получаются либо малоинтересными, либо вовсе неинтересными. Как показал прошедший год, хорошие игры удалось

всех шансы равны, и каждый старается сделать что-то совершенно новое и оригинальное. Разработчики из студии GRIN вместе с компанией Capcom решили поступить хитрее: не придумывать что-то свое, а сделать римейк на игру Bionic Commando. Со времен выхода игры прошло ни много, ни мало —



БИОНИКОМАНДО



зана, и Человека-Паука сразу) зовут Натан Спенсер, и он не единственный бионический человек. Вместе с ним работает целая команда биоников, помогающая спасти мир от негодяев. Так вот, спустя 10 лет правительство находит биоников слишком опасными для основной массы населения, считает, что с ними трудно справиться и их тяжело контролировать. Бионики, конечно же, в недоумении: мол, как так, мы спасаем вам мир, а вы вот так вот эгоистично к нам относитесь. После этого они просто разворачиваются и исчезают из города. Но только не Натан. Он умудрился вляпаться в серьезное дело. Сам того не ожидая, он раскрыл правительственный секрет, после чего власти его осудили и посадили в тюрьму со сроком лишения свободы на 3 года. По прошествии этих трех лет нашего героя должно было ждать смертельное наказание, но внезапно ход событий изменился. Как оказалось, бионики не просто ушли из города, они объединились и создали подпольную организацию. И через три года,

как раз в день казни Натана, решили напасть на город. Причем намерения у них оказались довольно серьезные: город был полностью разрушен и превращен в безликие руины, в придачу ко всему бионики организовали выброс токсических и ядерных веществ в атмосферу. Что в такой ситуации обязано предпринять государство? Правильно, прикинуться дурачками, извиниться перед Натаном, которого только что должны были казнить, и попросить у него помощи. У Натана, в свою очередь, есть два выбора: присоединиться к армии бионических солдат и разрушить город до конца, или же принять просьбу государства по защите города. Недолго думая, он выбирает последнее...

Разрушенный Ascension City

С этого момента мы и вступаем в игру. После проделок биоников, разрушенный Ascension City напоминает постапокалиптический киберпанковский город.

Кругом развалины, повсюду разбросаны груды металлолома, большинство зданий еле стоит на месте, даже земля под ногами грозит обвалиться – вот как постарались бывшие друзья Натана. Нам же предстоит прекратить все это безобразие и вразумить разбушевавшихся биоников. Как и в Bionic Commando 1988 года, основной упор разработчики делают на бионическую руку Натана. Как они сами утверждают, практически весь геймплей игры будет построен на использовании и взаимодействии с миром бионической руки. Прежде всего, эта рука выступает в качестве перемещения по игровому миру. Подобно вышеупомянутому Тарзану и Человеку-





Пауку, Натан летает по игровым локациям на веревке, выпускаемой из бионической руки. Ходьба в Bionic Commando тоже присутствует, однако большую часть игры нам придется провести в прыжках и перемещениях с помощью веревки. Уцепиться можно абсолютно за любой выступ, который попадется в поле зрения. В отличие от того же Spider-Man, Натан не обладает возможностью автоматически пускать веревку, все придется делать самому. Если в Человеке-Пауке можно было нажать клавишу, и в необходимый момент он сам пускал паутину, то в Bionic Commando нужно будет глядеть в оба, чтобы не пропустить возможные выступы. Кроме того, необходимо понимать, что если вы зацепитесь за автомобиль, стоящий на обрыве, то он не останется стоять на месте, как вкопанный, а под силой тяжести начнет смещаться, и в итоге свалится в пропасть. Окружение абсолютно интерактивно, поэтому необходимо

учитывать возможные последствия от своих действий.

Кроме того, бионическая рука — отличное оружие как ближнего, так и дальнего боя. Если с ближним боем все предельно ясно, то с дальним необходимо разъяснить. Так как взаимодействовать можно практически с любыми объектами в игре, то с помощью веревки вы можете схватить какой-нибудь бочонок или контейнер, или, что еще лучше, огромный кусок плиты, и с размаху запустить его в противника. Причем работает этот прием не как гравипушка из Half-Life 2 (притягивает предмет и с силой отталкивает), а так, как это происходит в реальности: Натан хватается предмет, отводит руку за спину, и с силой бросает контейнер/автомобиль/плиту в указанном направлении. Конечно же, никто не мешает вам подхватывать и разбрасывать противниками, или разрушать целые здания, в случае, когда неприятелей очень много.

Не обойдется в Bionic Commando и без огнестрельного оружия. Перечислять виды пушек GRIN пока отказываются, однако обещают, что выбор будет. Также разработчики приписывают сюда возможность стрелять на лету. Не мало внимания уделяется и физике в игре. В зависимости от массы и размеров предметов, они будут вести себя по-разному. Например, замахиваясь автомобилем или огромной плитой, в последнем случае времени на размах вам потребуется чуть больше, тем самым у противников будет больше шансов вас убить. То есть абсолютно все, даже самые мелкие детали, разработчики не упускают из виду.



Графику Bionic Commando оценить можно пока лишь по скриншотам и видеороликам. Ска-зать, чтобы она была отличной – не получается, но и плохих слов в голову не лезет. Что-то среднее между графикой в Call of Duty 4 и Kane & Lynch: все смотрится симпатично, но требует до-работки.

БИОНИЧЕСКИЙ ВЫВОД

Выход Bionic Commando запланирован на 2008 год. У разработчиков еще осталась время подтя-

нуть геймплей и уровень графики в игре. Ждать от Bionic Commando чего-то оригинального не стоит: игра довольно проста, предсказуема, без закру-ченного сюжета, и к тому же – полностью линейна. Никаких разветвлений в сюжете пока не намечает-ся, о второстепенных задани-ях речь тоже пока не идет. На данный момент – это самый обыкновенный шутер, который просто ин-тересно посмотреть и поиг-рать ради развлечения. К моменту релиза все может измениться, на что и будем надеяться. И если все дей-ствительно сложится удач-но, то мы получим интерес-ный шутер в стиле кибер-панк.

Ян "Dexter" Одарченко

COLLAPSE

Нон-стоп экшен

www.collapse-game.ru

Разработчик:

Creoteam

www.creoteam.com

Издатель:

Buka Entertainment

www.buka.ru

Дата выхода:

первый квартал 2008





Киев в руинах

Мир вопреки

Когда первое разочарование после Сталкера прошло, я начала искать что-то новое: такое, чтобы могло поразить мое геймерское сердце раз и надолго. Как это ни странно, хотелось чего-то, отдаленно похожего по духу с оригинальным миром сталкеров – тем самым, о котором писали Стругацкие. Многочасовые поиски не дали результатов: ни одна из ныне существующих и находящихся в продаже игр не была таковой. Попутно я накупила множество других игрушек, но вот предмет поиска ждал меня на другом конце пути. По не-

ведомым мне причинам, в то самое время, пока я, безуспешно сражаясь с зимней стихией, наворачивала круги по Петровке, мне в аську пришло сообщение. Оно состояло из одного короткого линка. Линка, который решил мою геймерскую судьбу на ближайшее время.

Вел он на сайт игры COLLAPSE – разработки киевской команды, изначально состоящей из шести человек. Тогда игра была представлена на игровых выставках и даже получила несколько наград, но до издания пока что дело не дошло. Сейчас же игра уже готовится к своему изданию на территории СНГ – ее обещают выдать на-гора уже весной, а значит, ждать осталось совсем недолго. Первое впечатление от игры осталось незабываемым: именно так я представляла себе истинного сталкера. Правда, о похожести игры на мир Стругацких говорят только сами будущие геймеры – разра-

ботчик не сделал ни одного намека на такое сходство.

Впрочем, человек, поигравший в несколько киберпанковых проектов, найдет сходство и с ними, и тут мог бы размещаться как раз этот самый список, но это уже дело личного восприятия и оценок. На самом же деле, сколь бы ни был похож мир COLLAPSE на какой-либо из существующих, он сильно от них отличается – и по графике, и по ассортименту оружия, и, что самое главное, – по духу. Вот теперь-то и пришло время пояснить подзаголовок этого раздела: несмотря на то, что COLLAPSE легко можно сравнить с другими существующими играми, но так же легко можно и опровергнуть любую взаимосвязь между ними. Вопреки всем ожиданиям такого рода сходства, достаточно одного взгляда на процесс



игры, чтобы понять — она совсем иная. И именно этим она и привлекает. Это оригинальный проект, подобного которому раньше не было не только в украинской игровой индустрии, что еще слишком бедна, но и среди проектов мирового уровня.

Что же нас ждет впереди

Если верить смутным прогнозам астрологов, после 2013 года на земле не останется ничего живого. Правда, прогнозы эти с каждым годом изменяют свои рамки, поэтому волноваться особенно не стоит. Куда более неумолимы в своих прогнозах разработчики мира COLLAPSE: роковые события произойдут все в том же 2013 году, но они станут не концом, а началом. Причем эпицентром всего этого бедообразия окажется Киев. Пострадают, конечно, и другие кру-

пные города, но большая часть игровых действий придется именно на нашу столицу.

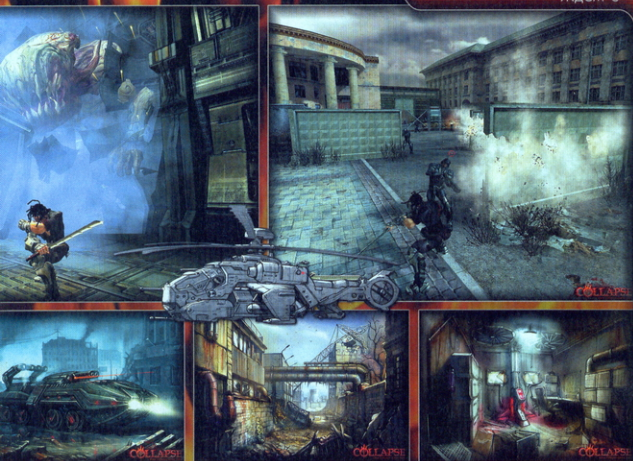
Однако, судя по всему, события эти вряд ли обрадуют ныне существующие на Земле виды, так как в зоне катаклизмов появится новая живность, угрожающая своим существованием нашим современникам. Чтобы выжить — надо знать, поэтому давайте остановимся на зоопарке, который будет нас окружать в будущем.

Вид первый, простейший, — Зубоголовые. Ходит слух, что эти существа произошли от человека, мутация привела к тому, что голова оказалась вывернута на 180 градусов, а вместо затылка образовались мощные челюсти. Зубоголовые медлительны, предпочитают прятаться в темных углах и небольших помещениях. Предположительно раз в десять дней сбиваются в небольшие толпы и выходят из своих укрытий для пропитания,

нападают без разбору на монстров и людей. Только в таком случае их можно назвать по-настоящему опасными.

Вторым видом, образовавшимся от ныне существующих, оказались пауки. В результате аномалии они стали намного крупнее своих собратьев, обладают шестью лапами вместо восьми. Большинство пауков — альбиносы, они очень редко появляются на солнце и предпочитают жить в термитниках, оплетают все темной паутиной, строят огромных размеров коконы. Благодаря этому, места обитания таких представителей фауны легко заметить, а вот что делать дальше — бежать в ужасе или сражаться, решать предстоит каждому самостоятельно.

Внешне похожий на паука, Спайд все же сильно от него отличается. Существо обладает большей выносливостью, дви-



жения его быстры и порывисты, хотя в его характере есть и другая, более опасная, особенность: Спайд способен по несколько часов находиться без движения, выжидая свою жертву. Мощные жвала и когти занимают далеко не последнее место в его арсенале, к тому же Спайд с легкостью передвигается по потолку и стенам, поэтому стоит быть повнимательнее, чтобы не попасть ему в папы во всех смыслах этого слова.

Следующий вид плохо заметен при беглом осмотре территории, и именно этим опасен. Черви появляются из-под земли, выносившая тварь обладает к тому же большим весом, которым и наваливается на человека. В сумме с обилием ядовитых шипов и пастью, в которой легко может поместиться твоя голова, это делает его более чем просто сильным соперником. Личинки червей встречаются гораздо чаще: эти существа менее опасные с первого

взгляда, на самом деле отличаются прозорливостью, поедая все на своем пути — от случайно попавшихся на их пути других представителей животного мира до своих сородичей.

Также интересным для юного зоолога будущего является Страж. Этот вид встречается очень редко, неизвестно даже, представлен ли он в единственном числе, или же таких жителей в зоне аномалии будет несколько. Опасен этот зверь большими размерами и силой — убить такого гиганта почти невозможно, это под силу очень немногим в мире. Однако и лишний раз опасаться Стража не стоит — он просыпается очень редко и обитает только в самом центре аномалии.

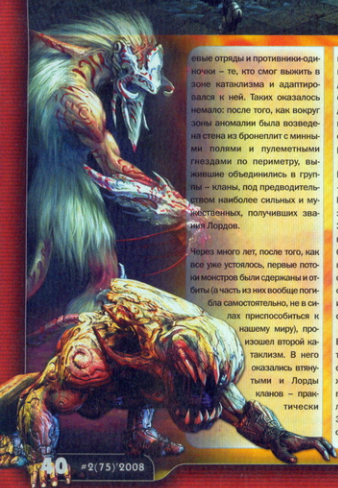
И это еще далеко не все многообразие зоопарка, причем каждый вид сам по себе интересен и оригинален. Остановимся еще на одном жителе Дыры, а с остальными вы можете позна-

миться либо на сайте игры, либо уже в процессе (иногда стоит оставить место для сюрприза!). Хранители, обладая бронированным телом и впечатляющими размерами, могут атаковать не только в рукопашную, но и на расстоянии. Стуски энергии, генерируемые ими, могут намертво парализовать главного героя, лишая его способности защищаться. Хранители ревностно относятся к защите своей территории и очень агрессивны, лишая его способности защищаться. Хранители ревностно относятся к защите своей территории и очень агрессивны, лишая его способности защищаться. Хранители ревностно относятся к защите своей территории и очень агрессивны, лишая его способности защищаться.

Люди, люди, человеки...

Бороться со всем этим многообразием жителей будущего будет мешать бо-





евые отряды и противники-одиночки – те, кто смог выжить в зоне катаклизма и адаптировался к ней. Таких оказалось немало: после того, как вокруг зоны аномалии была возведена стена из бронеплит с минными полями и пулеметными гнездами по периметру, выжившие объединились в группы – кланы, под предводительством наиболее сильных и мужественных, получивших звание Лордов.

Через много лет, после того, как все уже устоялось, первые потоки монстров были сдержаны и отбиты (а часть из них вообще погибла самостоятельно, не в силах приспособиться к нашему миру), произошёл второй катаклизм. В него оказались втянутыми и Лорды кланов – практически

все они погибли во время взрыва. Так как привычки не были найдены, в дело вступил последний оставшийся в живых лорд – Родан. Как не сложно догадаться, по совместительству он исполняет роль главного героя, за которого мы и будем играть.

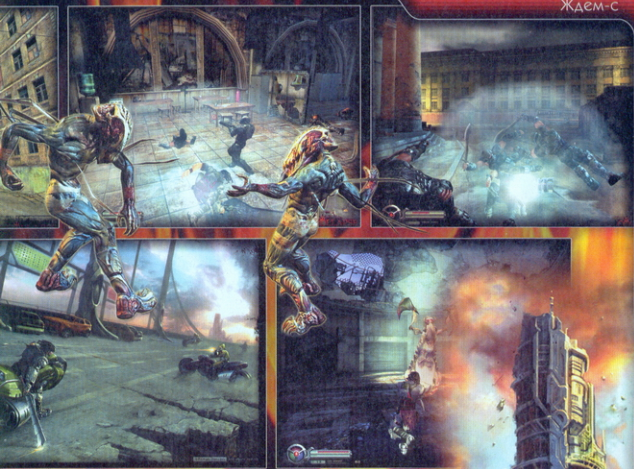
Есть в игре и женский персонаж – куда ж без него. Даму зовут Елена, и она слишком много знает, в том числе и о Родане. Это очень запутанная история, включающая в себя и любовь, и бой, поэтому раскрывать ее секреты разработчики не стремятся – куда лучше узнавать все постепенно, чем составлять пазл из получаемой информации в ожидании игрушки.

В большинстве игровых проектов на этом мы бы и закончили описание игровых персонажей, но мир Коллапса как уже говорилось ранее, сильно отличается от остальных миров. Здесь даже у противников есть свои личности, в зависимости

от которых меняется тактика и стиль боя. Примеров привести можно много, но давайте остановимся, более ли менее подробно, хотя бы на одном из них: персонаж по имени Дырявый носит антигравитационные перчатки, в бою использует железные шарики, с натянутыми между ними нано-нитем. В паре с перчатками это страшное оружие, способно резать и дырявить все что угодно! Это одна из причин по которой он и получил свое прозвище. По другой версии свое прозвище ему досталось после ранения в голову. В том месте у него сейчас железная пластина и повязка, которую он никогда не снимает.

Боевые будни

Самое сложное в описании игры – передать ее дух. Ведь как бы ни старался автор, канем бы талантливым он ни был, он способен описать лишь свои впечатления и то, что больше



всего поразило его. Остальное остается за рамками повествования, заставляя читателя додумывать и фантазировать. И тут на помощь приходят ролики – те самые, в которых можно увидеть и оригинальное оружие, и монстров с их боевыми тактиками, и пластику игрового персонажа. На нашем DVD есть эксклюзивный видеоролик, демонстрирующий гембл, бон, а также некоторые интересные возможности доступные игроку.

Тем не менее, некоторое пояснение все же требуется и к видеоряду: физическая модель, например, слабо видна из демонстрационного ролика, но это не значит, что ее фактически нет или она очень слабая. Ребята хорошо поработали, сделав физику если не близкой к реальности, то, по крайней мере, – впечатляющей. В игре множество разрушаемых объектов (от небольших до глобальных), когда разрушить можно целое здание. Причем разрушения не су-

ществуют сами по себе, а неразрывно связаны с игровым процессом. Например, если вы прычете за перегородкой стены под шквалом вражеского огня, будьте готовы к тому, что перегородка может не выдержать, и через несколько минут от нее останется только каркас, который больше не защитит вас. Такую же тактику можно применить и самому, но при этом стоит помнить, что количество патронов не бесконечно.

Обещают ребята и оригинальную боевую систему, в основе управления которой лежит одна кнопка мыши и клавиши передвижения персонажем. Именно таким образом Родан будет крутить свои комбы и управляться со всеми видами оружия – от огнестрельного до фирменного меча. Последний, кстати, не может не привлечь внимания любителей боевых искусств: за счет сегментального строения он раскладывается на два меча, превращаясь в

широкий двуручник и, наконец, в длинную меч-плеть. Столь широкие возможности пригодятся в боях – ведь нападать монстры будут не по одиночке, а, собравшись в группы по полсотни, будут начинать атаку одновременно.

Вердикт

Рассказать обо всех особенностях игры и при этом уложиться в объемы журнала, очень и очень непросто. Тем более что и сами разработчики рассказывают далеко не все, готова для игроков приятные сюрпризы по ходу изучения мира Коллапса. Понятно только одно: скучно не будет. Заскучать не дадут не только монстры, но и сам процесс расследования причин аномалий и их последствий – именно на этом построен сюжет и жизнь главных персонажей игры.

Pantera sls

Добро пожаловать в клуб

Как вы думаете, может ли в наше время стать популярной игра, в которой нет современного уровня графики, потрясающего сюжета и геймплея, и попросту отсутствуют любые инновации? Конечно же, вы дадите отрицательный ответ, и будете совершенно правы. Но как в любом правиле, так и в игровой индустрии имеют место быть исключения. Исключением в нашем случае является игра **The Club** от разработчиков из Bizarre Creations. И действительно, если пробежаться по основным возможностям и функциям The Club, то нового там нет ничего. Но не спешите переворачивать страницу, а дочитайте превью до конца, и после подумайте: а стоит ли ждать игру или нет?

Клубное начало

Элитная верхушка общества уже не находит способов для

собственного развлечения и удовлетворения. У богатей и знаменитостей разоряются кошельки от огромных сумм денег. Зеленых бумажек становится все больше и больше, но тратить их уже абсолютно не на что. В связи с этим было решено организовать подпольную организацию, названную вскоре The Club. Если раньше богатенькие развлекались безопасными и не причиняющими вреда способами, то на этот раз им захотелось чего-то большего. Цель "Клуба" проста: организация кровавых и смертельных битв на радость элите. В "Клуб" приглашаются люди, нуждающиеся в деньгах, и готовые за это отдать свою жизнь. На них ставят сумасшедшие ставки, и шоу начинается.

В The Club нам предоставляется выбор из восьми разных бойцов. Все они приехали в "Клуб" с разных уголков света и, так или иначе, хотят заработать денег. Среди персонажей будут и охотник из Сибири, и бывший полицейский, и японский шпion, и даже африканский абориген. У каждого из

них своя история, с которой они пришли в "Клуб". И по мере прохождения игры, эта история будет раскрываться и становится все более яркой и захватывающей. Кто-то из них пришел в "Клуб" чтобы заработать денег, кто-то из-за мести, а кто-то для того, чтобы раскрыть и выдать тайны организации. В общем, история вырисовывается довольно разнообразная, без особых предположений по развитию сюжета.

Клубная игра

Выбираем персонажа и вперед. После этого начинается беганье по

CLUB

Action
www.bizarrecreations.com/games/the-club/

Разработчик:
 Bizarre Creations
www.bizarrecreations.com
 Издатель: SEGA
www.sega.com
 Издатель у нас:
 "Софт Клаб"
www.softclub.ru

Дата выхода:
 8 февраля 2008

PC | Xbox 360 | PS3

Здесь должна была быть страница с текстом, но релизер выкинул половину страниц. Не только рекламу, но и некоторые текстовые.

Если у вас есть журнал для сканирования, свяжитесь пожалуйста в тред

<https://www.old-games.ru/forum/threads/starye-kompjuternye-igrovye-zhurnaly.31874/>



блюдается на вашем рейтинге. В "Клубе" очень много очков начисляют за стильные убийства. Поэтому расстрел врагов сразу же после определенного приема (прыжка или кувырка) немного пополнит ваш счет. Неопытный игрок с первого раза наберет очень мало очков, что не позволит ему продвигаться дальше по сюжету. Поэтому если ваш рейтинг в The Club очень низкий, нужно будет стараться его повысить, вплоть до прохождения одних и тех же уровней по несколько раз. Для просмотра доступен не только ваш личный рейтинг, но и рейтинг всех участников "Клуба". Это позволяет узнать, на каком месте вы находитесь в рейтинговой таблице, и на что лучше

ше делать упор: на атаку или на защиту.

Помимо повышения очков непосредственно при помощи оружия, существуют и альтернативные варианты. Например, по уровням разбросаны знаки с изображением черепа (Skull Shots), расстреливая которые вы можете пополнить комбо, обновить шкалу убийств и заработать максимум очков. Кроме того, существуют места, в которых можно выполнить особые приемы (Action Moves): выбивание дверей, разламывание досок, различные прыжки и кувырки.

The Club — это динамичный и быстрый экшен. Ваш герой должен постоянно двигаться, у вас не будет ни секунды на отдых. Ранее планировалось сделать в игре stealth-сцены, где бы вы тихо подкрадывались и убивали противников, например, с помощью ножа. Но позже эта идея была отклонена, и теперь The Club представляет собой непрерывный экшен. Как утверждают разработчики, уже через 30 минут после начала игры вы заметно повы-

сите свой навык в шутерах.

Клубные эффекты

Все битвы и схватки будут проходить на территориях закрытых полигонов. Карты в The Club обширные, скучать не придется. Впервые в такого рода игре будет практиковаться технология Massive D (реализованная в играх Stranglehold и BlackSite: Area 51), которая отвечает за разрушаемость игрового мира. Все разрушить не удастся, но выплеснуть порыв эмоций будет где-то. Что касается графической составляющей, то здесь не все так



хорошо, как хотелось бы. У моделей игроков видимый недостаток полигонов, местами текстуры довольно размытые, особенно в темных уголках, игра света и тени также не особо впечатляет. Но с другой стороны, зачем все это игре, в которой мы будем носиться с бешеной скоростью и уж точно не рассматривать текстуры. То есть в релизе The Club без зазрений совести можно будет сделать скидку на графику и

уделить больше внимания геймплею.

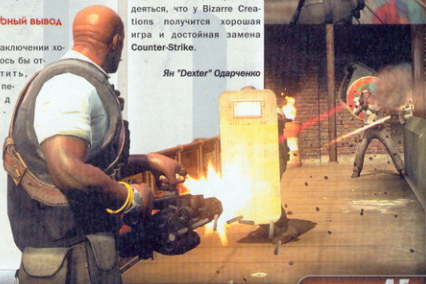
Удивительно то, что по поводу озвучки и музыки разработчики толком ничего не рассказали и даже не продемонстрировали в роликах. Будут ли между собой переговариваться игроки, что они будут кричать друг другу — неизвестно. Ну да ладно, оценим готовую версию.

Службный вывод

В заключении хотелось бы отметить, что перед нами

ми довольно оригинальный проект, использующий минимум нововведений в своем геймплее. Авторы не гнались за современными технологиями, а довели до ума хорошо известные старые. Отсюда следует, что The Club пойдет на большинстве средних машин, что не может не радовать. Выход игры состоится 8 февраля, то есть уже через неделю после выхода этого номера. Будем надеяться, что у Bizarre Creations получится хорошая игра и достойная замена Counter-Strike.

Ян "Dexter" Одарченко





Counter-Strike с сюжетом



THE CROSSING
Arkane Studios

Многопользовательский
однопользовательский
шутер

www.arkane-studios.com

Разработчик:

Arkane Studios

www.arkane-studios.com

Издатель: не объявлен

Дата выхода:

начало 2009 года

Довольно интересную концепцию в новом году решили выбрать игровые разработчики. Если в 2007 все стремились создать игру, используя максимум современных технологий, где-то даже и чересчур современных (Crysis, например), то уже сегодня девелоперы взялись за голову и начали искать альтернативные подходы. Посудите сами: вот уже в трех разрабатываемых играх задействованы не супер-пулер технологии, а всего-навсего простые, но оригинальные идеи. Так, разработчики из студии GRIN решили не придумывать новых сюжетов, а сделать римейк на игру 1988 года – **Bio-Net Commando**. В стенах **Bizarre Creations** создается проект, использующий минимум инноваций, а всего-навсего с упором на один лишь геймплей – **The Club**. Об этих двух играх вы узнаете уже на следующих страницах журнала, ну а сейчас мы перейдем к третьему и, на наш взгляд, одному из самых необычайных проектов этого года – **The Crossing**.

История современности

Сюжет игры берет свое начало в далеком 1307 году. В то время, как известно, был основан один из величайших рыцарских орденов средневековья – орден тамплиеров. Основан он был не где попало, а в месте, где стоял храм царя Соломона. Пользуясь большой известностью и славой, орден начал расширять свою территорию и сферу влияния. Большого успеха тамплиеры добились в политической сфере, что, в свою очередь, не понравилось властям. Конкурируя с орденом, правительство пыталось найти хоть какие-то факты, которые помогли бы избавиться от конкурентов. И со временем все-таки нашло. Как оказалось, тамплиеры проводили таинственные исповеди и ритуалы, давая при этом клятву о неразглашении. Силами властей эта информация всплыла на поверхность, и начался ожесточенный прессинг тамплиеров. В итоге, все виновные были сожжены на костре.

И здесь Arkane Studios начинает философствовать. А что, если в

1307 году события развернулись иным образом? Что, если орден тамплиеров организовал массовое восстание против государства? Если бы все действительно сложилось таким образом, то вся экономическая и политическая ситуация в современной Франции (именно в этой стране был основан орден) абсолютно отличалась бы от настоящей. Если бы уж совсем точным, то, по версии Arkane, сейчас бы Франция была охвачена гражданской войной. Собственно говоря, именно это разработчики и реализовали в **The Crossing**.

Средневековье и XXI век

Играть нам предстоит за двух персонажей: за средневекового тамплиера и за современного полицейского. То есть, на манер **Fahrenheit**, мы будем участвовать в одних и тех же ситуациях поочередно: то тамплиером, то полицейским. События игры будут происходить в столице Франции – Париже. Но, как обещают разработчики, мы будем возвращаться и в средневековые времена, только пока не совсем ясно – за



чем? Во всяком случае, в этом есть и свои плюсы: кроме обычного огнестрельного оружия в The Crossing будут присутствовать колья, мечи, щиты и прочие средневековые побрякушки. Возможно, не совсем удачное сопоставление (то же самое, что с наком против танка — *прим. автора*), но зато оригинально. Основной упор, однако, делается на ближние бои. Именно на боях и построен весь геймплей. Для тех, кто не в курсе: Arkane Studios являются разработчиками *Dark Messiah of Might and Magic*, где ближние бои были реализованы замечательно. Придумывать чего-то нового смысла не было, поэтому основа боевой механики была позаимствована у "Темного Мессии". Но не просто позаимствована, а еще и прилично доработана. То есть в The Crossing можно ожидать, скажем так, свободу ближнего боя. Новые движения, новые удары, приемы, способы заваливать противников. В *Dark Messiah* это было реализовано отлично, а в The Crossing, по идее, должно получиться еще лучше.

Многопользовательский однопользовательский шутер

Вы, наверное, обратили внимание на жанр игры, где у нас зна-

чится "многопользовательский однопользовательский шутер". Как это понимать? Однечная игра в The Crossing — это, на самом деле, многопользовательская кампания. Представьте себе такую картину: вы и еще несколько ваших товарищей играете в многопользовательскую игру, при этом при этом здесь имеют место быть сюжет, диалоги, скрипты и прочие прелести однопользовательской игры. Прошу не путать с кооперативом, потому как здесь вы будете проходить игру не совместно, а играть друг против друга. Иными словами, вместо AI-противников будут играть живые люди. Представить, как это все будет выглядеть в игре — очень сложно, да и разработчики-то не сильно многословны. Такую возможность в Arkane называют cross-player, и претендуют с ней на революцию в жанре шутеров от первого лица. Звучит многообещающе, но главное — грамотно это реализовать.

Каков Парик на самом деле?

Приятная новость для фанатов *Counter-Strike*, *Half-Life 2* и вообще всех любителей студии Valve: в The Crossing будет использоваться физический движок Source. Пусть он уже и стар, но проверен годами — за физику в игре можно не беспокоиться. Что на-

сается графики, то и здесь нет никаких нареканий. Во всяком случае, на скриншотах все смотрится довольно красиво. Единственное замечание к моделям персонажей: какие-то они не доработанные и не доведенные до ума. Но, думаю, к моменту релиза эту проблему исправят.

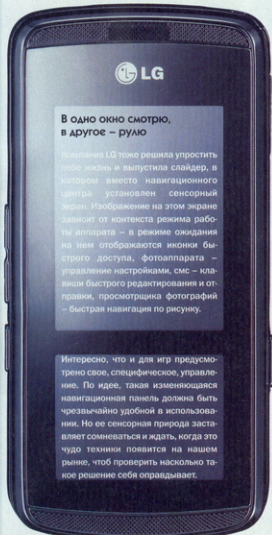
Придерживаясь политики неразглашения, разработчики ни слова не сказали о звуке и музыке в The Crossing. Да и вообще, они сами признались, что не желают выдвигать информации об игре, мотивируя это тем, что еще слишком рано.

The вывод

В Arkane Studios до сих пор не могут определиться с выходом игры: то они говорят, что The Crossing выйдет в конце 2008, то предполагают — в начале 2009. Впрочем, нам не сложно подождать пару месяцев (да что там пару месяцев, мы ждем "Сталкера" — 6 лет ждали — *прим. автора*), главное, чтобы разработчики не поленились и сделали хорошую игру. Идею они выбрали оригинальную, направление — правильное, главное с умом совместить все задуманное, и цены The Crossing не будет!

Ян "Dexter" Одарченко





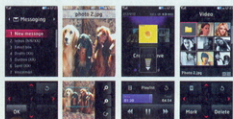
В одно окно смотрю, в другое – рулю

Компания LG тоже решила упростить себе жизнь и выпустила слайдер, в котором вместо навигационного центра установлен сенсорный экран. Изображение на этом экране зависит от контекста режима работы аппарата – в режиме ожидания на нем отображаются иконки быстрого доступа, фотоаппарата – управление настройками, смс – клавиши быстрого редактирования и отправки, просмотрщика фотографий – быстрая навигация по рисунку.

Интересно, что и для игр предусмотрено свое, специфическое, управление. По идее, такая изменяющаяся навигационная панель должна быть чрезвычайно удобной в использовании. Но ее сенсорная природа заставляет сомневаться и ждать, когда это чудо техники появится на нашем рынке, чтоб проверить насколько такое решение себя оправдывает.

Почти виртуальный телефон

Создателям мобильных телефонов надоело мучаться с поиском места для дополнительных функциональных клавиш – нужно и управление для встроенной камеры предусмотреть, и где-то пристроить кнопки плеера. Motorola решила подойти к делу творчески, и оснастила свой новый музыкальный телефон универсальной клавиатурой. Фактически, ROKR E8 лишен привычных физических клавиш – лицевая панель аппарата представляет собой сенсорную поверхность. Для того, чтоб работать было удобно, телефон поддерживает систему обратной отдачи – нажатие на кнопку сопровождается быстрым срабатыванием вибромотора. Универсальность клавиатуры реализуется благодаря динамической подсветке кнопок. В каждом из основных режимов работы – камера, плеер, телефон, подсвечиваются именно те клавиши, которые активны в данный момент.



Logitech G9

грызун с обвесами

Для настоящего шпилера не проблема пройти игру даже на убитой клавиатуре, с залипающими клавишами, или на заезженной мышке, с нерабочей левой кнопкой. Но удовольствия от такой игры получишь не много. Другое дело – нормально функционирующие манипуляторы, специально разработанные для игр. В прошлом номере мы рассказали о новой клавиатуре Logitech, которая благодаря встроенному экрану и специально сгруппированным кнопкам, может серьезно облегчить управление в шутерах, RTS, или даже MMORPG играх. На этот раз мы расскажем о неизменном напарнике клавиатуры – мышке.

Несмотря на коробку, мало чем отличающуюся от упаковки других манипуляторов производства Logitech, с первого взгляда на G9 понимаешь, что перед нами совсем не простой грызун. Об этом прямо таки кричит дополнительный кожух, красующийся в коробке рядом с самой мышью. Вскрытие упаковки показало, что первые впечатления нас не обманули – помимо руководства, диска с драйверами и самого грызуна в боксе нашлась металлическая коробочка с надписью G9 и тот самый второй кожух. Сама мышь тоже смотрится немного непривычно, по меньшей мере, ее очертания отличаются от большинства выпускаемых сейчас Logitech моделей. Больше всего ее дизайн напоминает старую разработку компании – игровую мышь WingMan.



В основу G9 положена идея высокой адаптируемости и надежности конструкции. Дополнительный кожух нужен не на случай поломки основного, а для того чтоб мышь подходила как любителям крупных грызунов, так и тем, кто предпочитает мышки с коротким корпусом. А можно вообще оставить только основной корпус, который по габаритам не больше ноутбушной мыши. При этом они разнятся не только по размерам, но и по фактуре: основной изготовлен из прорезиненного пластика с эффектом софт-тач, а второй – из жесткой пластмассы с шероховатой поверхностью. К тому же боковые кнопки в дополнительном кожухе подпружинены металлическими пластинами, а не сидят на пластиковой основе.

В металлической коробочке хранятся наборы грузил, которые дают возможность корректировать вес мышки. Всего их восемь штук – четыре по семь грамм и четыре по четыре грамма. Это позволяет при необходимости добавить мышке от 4 до 28 грамм, чего в большинстве случаев вполне достаточно.

G9 оснащена оптическим сенсором высокого разрешения. При помощи клавиш на корпусе его можно регулировать от 200 до 3200 dpi, что очень удобно для экшенов, так как позволяет повышать разрешение для более точного прицеливания из снайперского оружия и сразу же возвращаться на прежние настройки для стрельбы из дробовика.

Более широкие возможности для настройки обеспечивает система профилей. В память устройства можно занести до пяти штук. При этом настройка включает не только банальные функции кнопок, заодно можно задать шаг изменения чувствительно-





сти сенсора, регулировать его отдельно по осям движения, создавать макросы (как для мыши, так и клавиатурные), изменять цвет верхнего индикатора и скорость опроса "грызуна". Сохранение этих настроек в мыши дает возможность обойтись без дополнительных дисков или флеш-накопителей, нужных для переноса всех важных настроек с компьютера на компьютер. Достаточно вставить мышь в USB разъем и выбрать нужный профиль.

Традиционно G9 оснастили фирменной технологией, позволяющей переключать колесо прокрутки в инерционный режим и обратно. Радует, что для этого предусмотрели кнопку, и теперь не нужно возиться с неудобным рычажком, как в предыдущих моделях.

Долговечность работы G9 обеспечивают широкие тефлоновые ножки, способные выдерживать длительную активную нагрузку. А также шнур с тканевой оплеткой, что служит дополнительной защитой от излома, или разрыва провода при длительном использовании манипулятора.

Стоимость нового грызуна совсем не маленькая – порядка 100\$. Но, учитывая профессиональный уровень устройства и количество реализованных в нем функций, эта цена не кажется такой уж большой.



ESL Pro Series Ukraine

Донецк

В Донецке было отобрано всего 4 лучшие команды. Игры проходили по круговой системе, и каждой команде предстояло сыграть 6 туров, к сожалению, некоторые игры были проигнорированы двумя командами. Что, собственно, никак не повлияло на результат, ведь победитель был определен заранее.

Одесса

Как и в остальных городах, в Одессе был явный фаворит – команда, которая не первый год показывает свое превосходство над другими одеситами. Так и в этот раз обошлось без сюрпризов. **Angar18** празднуют уверенную победу.

Симферополь

В Симферополе судьба квоты решилась уже в третьем раунде, в игре между двумя главными претендентами на победу в квалификации симферопольской команды **cPro** и севастопольских железных парней из **JE**. В напряженной борьбе на пике верх взяли **JE** со счетом [13-16].

Львов

Не так давно и во Львове засеяла казсерская звезда. Ребята из команды **NumbazZ** в последнее время радуют за-

В одном из прошлых номеров мы уже поведали вам, уважаемый читатель, о грядущем мега-ивенте, проводящимся под эгидой организации **ESL Ukraine: ESL Pro Series Ukraine**. Это событие несколько отличается от тех, к которым мы с вами привыкли, и должно придать некой новизны отечественной киберспортивной арене своими инновационными решениями. Призовой фонд в размере 100.000 грн. как никогда красноречиво выступил гарантом мотивации лучших игроков в анонсированных дисциплинах (**Counter-Strike**, **WarCraft III** и **FIFA 08**). Среди громких имен зарегистрированных игроков и команд, встречались также ранее никому неизвестные лица. Последние, вопреки статистике, были готовы дать бой любому **gosu**, который попадется у них на пути. Восемь городов, сотни кибератлетов со всех уголков Украины, горячее противостояние фаворитов и сенсационные победы новичков, это только маленькая часть тех слов, которыми можно описать первый сезон **ESL Pro Series Ukraine**.

А он уже вот-вот достигнет своего апогея. Но, как говорится, обо всем по порядку...

Counter-Strike

В номинации **Counter-Strike** все отборочные игры проходили офлайн в восьми больших городах нашей страны (Киев, Донецк, Харьков, Днепрпетровск, Львов, Луганск, Симферополь и Одесса). На протяжении нескольких недель, лучшие команды кассово собирались в клубах родных городов, дабы отыграть игры по расписанию и решить, кто же все-таки удостоится представлять город на финале. Все игры проводились по круговой системе, т.е. каждой команде необходимо было сыграть со всеми противниками в группе.

Киев

Киберспортивный центр нашей страны на финале **ESL Pro Series Ukraine** должны были представить две команды, именно поэтому в столице было сформировано две группы, победители которых собственно и стали обладателями вошедших квот.

Группа А

Группа А, состоявшая из 6 столичных команд, впряме была названа самой непредсказу-

мой, ведь именно в ней интрига до последнего момента подпитывала азартом игроков и болельщиков. После отыгранных 5-ти туров у 3-х команд было одинаковое количество очков, и судьба квоты решилась в дополнительных играх между фаворитами. Победителем из этого сражения вышли **spray'n'pray**, с разгромным счетом [03-16] выигравшие у **Rockets** на **inferno** и обыгравшие [14-16] **Avalanche** на той же карте.

В группе В главная борьба по прогнозам должна была развернуться между двумя столькими монстрами **A-Gaming** и **eXplosive**. Безусловно, **A-Gaming** сейчас нет конкурентов в Украине и "борьба" в группе была, откровенно говоря, условной. Ближе к завершению квалификации вырисовалась четкая картина, выход из группы на первом месте должен был решиться в игре **A-Gaming VS alizer**. Последние, увы, не смогли отыграть игру, **A-Gaming** вновь победители!

Как оказалось позже – команда **eXplosive** не принимала участия в квалификации.

Коммент:

Комментарий от **Magnetik.Chud1kFCB:**

У меня реально не было времени на тренировки по **FIFA'08**, так как до 15 декабря мы с братом еще играли в **FIFA'07**. А сезон квалификации **EPS** начался еще в октябре. Из-за этого было много потерянных очков, мы играли в две версии игры одновременно, и переключаться было, откровенно говоря, трудно. Когда вернулись с **Лос-Анджелеса**, где принимали участие в турнире **CGS**, решили отдохнуть неделю и только после начали тренировать **FIFA'08**. Игры на **EPS** мне давались трудно, реализация была практически нулевой, хотя самих моментов было предостаточно. Полагаю, фавориты финала **EPS** первого сезона все те же лица: Волкмен, Мика и Блад. Возможно, им дадут бой **Куман** и, если пройдет, **Снайн**. Другое развитие событий скорее напоминает сенсацию.



Коммент:

Комментарий от **eXp.wh1m:**

В ноябре 2007 года **KCK "eXplosive"** расстался со своим **CS** составом, вследствие чего и отказался принимать участие в **EPS Ukraine**. В ближайшее время мы собираемся анонсировать новый состав. Если мы вложимся в сроки, то, я думаю, вы увидите **eXplosive** на финалах **EPS**. Причина распуска **CS** состава банальна до безобразия – потеря спонсорской поддержки, что повлекло за собой невозможность посещать выездные чемпионаты и т.д. На данный момент **eX** имеет состав по **Call of Duty 4** (выигравший первый раз в Украине) и квантера **Hunter'a...** Ну, и как я уже успел сказать выше, если все решится со спонсорами, то мы в ближайшее время анонсируем еще состав по **CS** и **DOTA**.





падную Украину своими выступлениями на всеукраинских чемпионатах. Как говорится, дайте нам мотивацию и мы горы свернем. Основную конкуренцию "Циферкам" составила команда Minion, но в решающей игре последним так и не удалось одержать победу.

Харьков

Квалификация EPS в первой столице страны собрала всех старожилов казсерского движения. Увы, уже без Pro100. Король помер, да здравствует король. В этот раз state21 вновь доказали свое превосходство над остальными командами.

Днепропетровск, Луганск

В этих городах все прошло без каких-либо сюрпризов, по одному ярко выраженному фавориту в каждом городе: DTS GAMING и redway. Подтверждение чему – беспроигрышная серия этих самых команд.

Таким образом, было отобрано 9 лучших команд! Последняя квота будет разыграна 20 января в Донецке.

FIFA 08 & Warcraft III

В дисциплинах FIFA 08 и Warcraft III были проведены отборы в восьми больших городах, в результате которых были отобраны по 16 игроков. Именно этим ребятам и предстояло сразаться за место под солнцем, а именно за шанс попасть в финальную часть EPS. Как и в Counter-Strike игры проходили по круговой системе, а к финальной части были допущены лишь TOP6.

Что ж, игры квалификации на EPS season I уже закончились и главные действующие лица уже известны. Буквально на днях состоится онлайн турнир, которые полностью укомплектуют составы в дисциплинах FIFA 08 и Warcraft III, после чего уже 26 января двери киберспортивного центра "Донбасс Кибер Спорт Арена" откроются перед всеми участниками. На протяжении двух дней лучшим кибератлетам страны предстоит ответить на извечный вопрос "WHO IS WHO?" и решить судьбу 100.000 гривен. Что и говорить, зрелище из разряда must see! До встречи на "Арене"!

Виталий "Blind" Полищук

КОММЕНТ:

Комментарий от Kerch.NET.Majestic:

Первый раз в жизни участвовал в квалификации подобного уровня и организации. Неплохая тренировка, как для меня, – есть возможность поиграть с лучшими игроками страны, проверить свои силы. Также понравился призовой фонд турнира, побольше бы таких. С нетерпением жду финала, где, думаю, в тройке призеров будут самые достойные, и Миша HoT Новопашин обязательно, хотя... может и не будет =) Прогресс у ряда игроков Украины очевиден. Жалко, что на финале первого сезона не будет игрока из Симферополя – Госта. Он сильно прибавил в последнее время и стал достойным соперником. Желаю всем удачи и везения на финале, и пусть победит сильнейший. От себя постараюсь выложиться на все 100 процентов и выступить достойно, с нетерпением буду ждать начала второго сезона, надеюсь, он будет еще красочнее и интереснее. Также спасибо нашему спонсору, лучшему харьковскому интернет-провайдеру – KerchNET, за возможность комфортно играть по интернету и оказываемую материальную помощь.



#	Name	Point	Matches	Score Diff.
1	Rockets t5	12	5	4-0-1 49:34:00
2	Avalanche	12	5	4-0-1 68:57:00
3	spray'n'pray	12	5	4-0-1 37:35:00
4	NINJA-gaming	6	5	2-0-3 8:34
5	de first	3	5	1-0-5 2:19
6	Incredible Movez	0	5	0-0-5 0:05

#	Name	Point	Matches	Score Diff.
1	A-Gaming	9	4	4-0-0 81:18:00
2	aizer	9	4	4-0-0 35:26:00
3	cult of CS	7	5	2-1-2 30:48
4	energy.kr	4	5	1-2-2 1:33
5	eXplosive	4	5	1-1-3 17:34

#	Name	Point	Matches	Score Diff.
1	moralezz	15	5	5-0-0 69:32
2	amd	15	5	4-0-1 20:24
3	KD	6	4	2-0-2 26:36
4	GSH	6	4	2-0-2 17:32

#	Name	Point	Matches	Score Diff.
1	Angar18	15	5	5-0-0 83:30
2	pR	12	5	4-0-1 76:54
3	xRaj	6	5	2-0-3 61:73
4	Bomj	6	5	2-0-3 57:72
5	WAR	6	5	2-0-3 52:71
6	maverick	0	5	0-0-5 56:85

#	Name	Point	Matches	Score Diff.
1	jeleznii	13	5	4-1-0 79:57
2	Crimea ProTeam	9	5	3-0-2 75:58
3	ycc	9	5	3-0-2 75:73
4	TopGear	5	5	1-2-2 65:75
5	KerchNET.CS	4	5	1-1-3 65:70
6	mix.sev	3	5	1-0-4 51:77

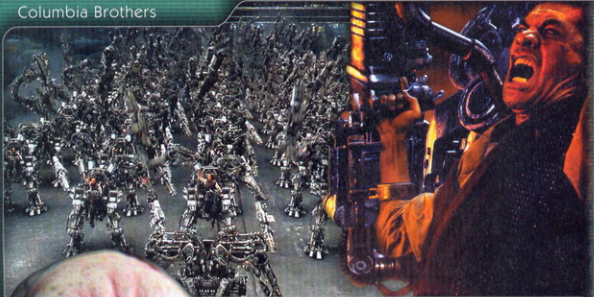
#	Name	Point	Matches	Score Diff.
1	TNT.NumbazZ.AIRBITES	15	5	5-0-0 82:23
2	Minion-Airbites	12	5	4-0-1 103:11:11
3	HJ force	7	5	2-1-2 85:11:11
4	forza	6	5	2-0-3 66:10:05
5	free2z	4	5	1-1-3 46:75
6	jec bitterNet	0	5	0-0-5 0:5

#	Name	Point	Matches	Score Diff.
1	state21	12	5	4-0-1 75:44
2	1st after God	9	5	3-0-2 65:65
3	chaotRhythm	6	5	2-0-3 64:65
4	POLTAVA	6	5	2-0-3 43:52
5	mega21	6	5	2-0-3 62:71
6	Crank	6	5	2-0-3 46:58

#	Name	Point	Matches	Score Diff.
1	DTS GAMING	15	5	5-0-0 99:65
2	KILL ALL	12	5	4-0-1 97:56
3	Energodan-Nikopol	9	5	3-0-2 33:46
4	express yourself	6	5	2-0-3 36:48
5	for HONOUR	3	5	1-0-4 12:50
6	RIA.CAMPUS	0	5	0-0-5 8:20

#	Name	Point	Matches	Score Diff.
1	redway	15	5	5-0-0 80:27
2	Stary	10	5	3-1-1 73:46
3	DIGITAL BUGS	10	5	3-1-1 66:55
4	Machines for killing	6	5	2-0-3 54:48
5	Virtual Poison team	3	5	1-0-4 30:72
6	BT	0	5	0-0-5 25:80

#	Name	Point	#	Name	Point
1	NoA.Blood	32	1	Gravitas.HoT	39
2	NoA.mika	30	2	KerchNET.Majestic	36
3	TaBiLegoLass	30	3	TRH.c-club	33
4	Rage.Koeman	30	4	Flx	33
5	Dignitas.Walkman	29	5	Bly	30
6	AlexSkif	29	6	Fav	27
7	Spawn	28	7	nStAll1gatoR	24
8	Magnetik.Chud1KFCB	25	8	BURN.Starslayer	28
9	diGi	24	9	KerchNET.Myrick	15
10	bartolomeo	21	10	Fallerinho	15
11	Allianz.Maryn@	15	11	muse.Deamerika	15
12	f.p.memphis	14	12	TSE.aBiosGenesis	12
13	raASH1k	13	13	X-ray.artist	4
14	f.p.Damage	12	14	LiveElement	4
15	Saint	11	15	TSE.LexuS	0
			16	RSQ.Iron	0



Взгляд с Изнанки

Лично мне всегда казалось, что в некоторых фильмах всё происходит несколько по-другому, чем нам хотят показать режиссёры. События развиваются не так, как пытаются рассказать зрителю сценаристы. И сейчас я решил поделиться с тобой своими наблюдениями.

Недогруз Матрицы

Для начала хочу вспомнить одну конкретную сцену в хорошем конкретном фильме, с нехорошими неконкретными вставками – "Матрица: Революция". А именно – великую эпическую битву миллиона боевых машин-"кальмаров" с защитниками Зіона. Нет, не подумай, что я буду в который раз вспоминать и пережевывать всю глупость того сражения –

когда сотня машин врага сражается с мехами защитников, а десятки тысяч водят хороры под бетонным куполом Зіона. Нет, я хочу предельно ясно вспомнить, фактически сделать упор и акцент на самой конструкции этих баттл-мехов, соданных с боевых роботов серии Battle Tech от некогда успешной корпорации Fasa. Помнишь эти стальные громады, под управлением твёрдой человеческой руки – открытое место оператора-пилота, закреплённое стальными зажимами по типу "американских горок", гуманоидный тип боевого аппарата и пара мощных пулемётов стилизованных под гигантские пистолеты, что надежда обороны Зіона сжимал в своих стальных лапах. Прикольно смотреться, правда? Прикольно, но глупо, очень глупо. Бездарно, я бы сказал. Напряги память ещё раз – помнишь, что туча "кальмаров" сделала в финале битвы с АПУ капитана Мефуну? И дело тут даже не в том, что их было много – дело в том, что ни-

чего, НИЧЕГО не мешало им вытянуть свое гибкое смертельное щупальце и проткнуть им пилота боевой машины насквозь. Ведь, как мы уже вспоминали, – место управления пилота было ОТКРЫТОЕ, без всякой брони и защиты. И на этих машинах бойцы людей собирались противостоять чрезвычайно подвижным штурмовым машинам Короля Машин?! Буга-га! Это смешно – да при желании, пилота, управляющего боевым аппаратом, можно было бы вырубить метко пущенным камнем в лоб. Или в нос. Да ему штурматурка могла на голову упасть, и АПУ сразу стал бы небоеспособен, несмотря на всю его похожесть на могучих мехов из Mech Warrior! Кто эти аппараты строил? Кто вообще планировал всю оборону людей? Командор Локк (х)? Это он догадался поставить четыре сдвоенные пулемётные вышки на контрольной башне, вместо того, чтобы поставить их четырнадцать-пятнадцать не только там, но и по периметру? Что за

глупость?! Огромные ворота защищают людей от отторжения – все зовут Морфея на корабле, чтобы электропушкой уничтожить всех врагов. А потом, когда Ниоба с огромным трудом доставляет корабль до цели и врубает смертельное оружие, уничтожая врагов, после команда получает тупой втык, мол, они не только врагов поубивали, но и ещё вырубил систему обороны Зиона. Что за чушь?! Какая блин – оборона Зиона?! Вся оборона Зиона уже лежала в руинах, а толпы смешных пехотинцев с самонаводящимися ракетами вообще ничего не решали!!! Оборона Зиона! В свете тех событий это уже звучит смешно.

Вот и подумай на досуге, как могли защитники Зиона выиграть тот бой, выступая против многократно превосходящего противника, на глупых, бездарно сконструированных машинах, и огрызаясь из жидких, ущебно расставленных пулемётных вышек. Ответ правильный – никак. А ведь Нео в них верил...

Сумеречная сторона Star Wars

Пример номер два – великие и легендарные Звездные Войны – новая трило-

гия. Зникней Сковородке нащупал тёмный путь в сторону новой стороны Силы, а Обиван Каноби не смог его от этого удержать. Давайте перенесёмся в те далёкие-далёкие времена, где в далёкой-далёкой галактике бушевали Они Самые!

Вспомним самую свежую\старую киноленту – "Месть Ситхов", а именно эпизод, где Император проводит психологическую обработку Аникена Скайвокера, который очень сильно боится смерти принцессы Амидалы. Что тогда говорил сладкоречивый пёс Император: "На тёмной стороне Силы есть то, чего нет на светлой. Один великий Ситх – тёмный воин, смог вернуть мёртвого человека в мир живых – восстановил оборванные связи с помощью истинного тёмного искусства". И именно этот аргумент стал последним, для юного, но чрезвычайно талантливого Скайвокера. Он выбрал свой путь в надежде на то, что даже в случае гибели Амидалы, которой он так страшился, тёмная сторона Силы поможет ему вернуть себе принцессу. Но ведь император врал. Он лгал, как и все ситхи – никакого способа нет, и он не владел воскрешением мёртвых. Но вот только Зникней этого не понял. Точнее не захотел понять. Да и не

только он – многие не припоминают маленький эпизодик в конце фильма, там, где Скайвокер плача говорит о том, что страшно боится смерти Амидалы, а Император ему отвечает: "Мы найдём способ вернуть её". Не "Я знаю способ, вернуть её", а "Мы найдём способ вернуть её"! Что это, как ни пустая болтовня, – выражаясь особенным языком, Император "развёл" Аникина как лоха, а потом просто тупо его "кинул", скрывшись за красивым "бла-бла". Именно поэтому Скайвокер и обзавёлся чёрным шлемом и шипящим дыханием. Его, в прямом смысле слова, облопошили.

И второй момент, который интерпретируют вообще не так как нужно. Эпизод "Призрачная Угроза", сцена битвы Квайгона Джи и Обивана Каноби против рогатого суперситха. После того, как красноречивый враг убит и сброшен в стальную пропасть, Обиван склоняется над раненым Квайгоном, и тот просит его взять в обучение маленького Зникней. И это при том, что совет джедаев, и лично мастер Йода, был против этого. Ведь "страх большой" он чувствовал в маленьком мальчишке. Но Обиван испол-



нил последнюю волю Квайгона, который видел в мальчике нечто иное, чем Йода, и выучил его на джедая. И как оказалось, Квайгон Джи был прозорливее Мастера Йогурта – Аникен сыграл огромную роль в победе над Империей, но только уже в роли Дарта Вейдера. Да, он совершил много злодеяний, которых так опасался Йода – убил множество невинных людей, вырезал молодое поколение джедаев, разрушил десятки городов и т.д. и т.п. Но, ведь именно он, и именно из-за страха за своего единственного сына Люка, убил Императора, и тем самым очень сильно помог повстанцам, вырубавшим Звезду Смерти, – Империя перестала существовать и формально и фактически. И именно это видел в своих образах Сила Квайгон. Вот где истинная правда.

Властелин Картонных Колес

И третий, не менее хитовый блокбастерный пример – это особо любимая мной кино-трилогия "Властелин Колес". Почему особо любимая – в ней я особо люблю бои. Зрелищные, захватывающие и такие глупые бои. Не знаю, чем думал их вы-

соокупаемый постановщик, и какими чипами соображала компьютерная программа их моделирующая, но файтинги в фильме поражали меня с самой первой минуты просмотра. И далеко не всегда с хорошей стороны.

Вот скажите, что это за штурм Хельмовой Пяди такой – с огромными idiotскими лестницами, которые пять раз сломались бы от своего собственного веса, не говоря уже об облепивших их орках?! Кто этот бред придумал? Неужели нельзя было вспомнить об настоящих "штурмовых" составных лестницах – об их конструкции и предназначении, если уже режиссер решил вступить в фильм такую несуслаицу. Но лестницы – лестницами, а вы видели хлипкие ворота бокового входа, который так яростно защищали Арагорн с Гимли, – их же не фиг делать проломить тараном. Почему эти ворота не были укреплены перед штурмом? Да и почему сам проход не был завален, или как-то забаррикадирован – почему на нём не было каких-либо элементарных препятствий, затруднявших или замедливших движение орков с тараном? Видимо конунг Теоден слишком долго нахо-

дился под властью Сарумана, и его разум помутился гораздо больше, чем считал Гендальф.

Да и самого Арагорна явно нехило целануло после взрыва стены. Командовать "ближний бой" с оцетинившимися копьями орков малочисленному отряду эльфов с сабелями после всего одного залпа из луков. И это вместо того, чтобы опустошить колчаны полезущим в УЗКИЙ (!!!) стеной пролом оркам, не завалив его их трупами, и только после этого атаковать врагов врукопашную – такой приказ мог отдать только полный тактический бездарь. А Арагорн таким совсем не был. Скорее, наоборот.

А эпизод со снайперскими выстрелами Леголаса по орку-факелоносу, поджигающему пороховой заряд Сарумана, орчатины не упал после двух точных попаданий добротной эльфийской стрелы, в то время, как хлипкие орочьи стрелки свободно прошивали крепкие латы защитников Гондора и плетённые кольчуги всадников Рохана! Где это видно! Да свободно пробить подобного рода латы мог только арбалетный болт! Стрела тоже могла, но





только в местах сочлений, и выпущенная из модели длинного "английского" лука тут, скорее всего бы, не помог. Где у орков длинные луки или тем более арбалеты? У них вообще элементарные короткие модели! И, тем не менее, упакованные в тяжёлую броню, люди падают от этих стрел, словно бы брони на них и нет никакой. Абзац.

А момент, когда орки захватывают укрепления Гондора у реки – тихо плывут на лодках, и десантируются на берег – что делает Фарамир, по книге Толкиена отличный военачальник, а по фильму какой-то трус и бездарь? Он просто сгоняет всех воинов к реке, и ждёт, просто ТУПО ЖДЁТ, когда враги высадятся и сойдут на берег. И это те враги, которых в десять раз больше, чем людей! Да их не нужно было ждать – нужно было засыпать их стрелами на подходе, по принципу, как отряд Фарамира из засад уничтожал подходящие к Саурону подкрепления. Ведь орки же на лодках, сбитые в кучу, – отличная мишень для стрелков Гондора. А если расстрелять первые ряды, заставить лодки перемещаться в хаосе, и, без управления, мешать друг другу, соз-

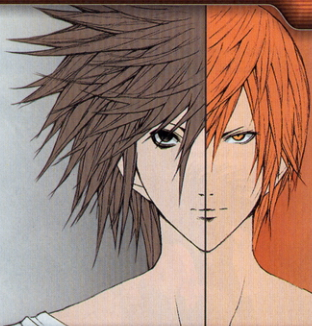
дать на воде полный бедлам, так тогда ещё лучше – грозные орочи полчища на лодках представляли бы собой одну огромную визжащую мишень! И струсили бы точно – орки никогда не славилась железной дисциплиной! Почему же Фарамир дал врагу высадиться, и тем самым предоставил ему неоценимую услугу и поставил свои войска в ужасное положение! Ведь кроме стратегической ошибки, Питер Джексон, как я понял, презирает броню и кольчуги в принципе. Ведь как объяснить, что те же латы гондорцев абсолютно не защищают их от оружия орков – стоит какому-то хилому орчатику слегка ткнуть закованного в броню человека своим хлипким боевым молоточком или коротким мечом, как тот сразу же закатывает глаза и падает – причём на броне не останется никаких следов! Да их и не должно там оставаться, потому что латы и созданы для того, чтобы держать удар подобного рода оружия, нанесённый с такой силой! Капек – складывается такое ощущение, что кольчуги, щиты и броня в фильме носят чисто символический характер – что они созданы из бумаги и картона, а

не из железа и дерева.

Что касается штурма Минас-Тирита, то я вообще не хочу его касаться, потому что воспринимаю эту битву как чисто фантастическую и действительно скажочную. А в остальном – подумайте над моими словами – может, вспомните ещё что-нибудь интересное.

животное





Лайт:

Я изменю этот мир,
и стану Богом для них!

Демон Смерти:

Какие вы люди
все-таки забавные.

Death Note: не подскажите, как вас зовут?

Преамбула

Тема апокалипсиса всегда волновала человечество, и интерес к этой теме со сменой столетий не ослабевал, скорее наоборот. Но рядовой человек задумывается об этом не только при просмотре очередного супербоевика (скорее даже при просмотре новостей), ведь мы живем в мире, где школьники расстреливают одноклассников, совершаются теракты под лозунги противоборствующих религий, и ежедневно во всем мире происходит тысячи преступлений и убийств. В последнее время

многие
полюбили смо-

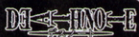


треть
филь-
мы ужа-
сов, но по
исследова-
ниям психоло-

гов оказалось, что люди их смотрят для того, чтобы не так страшно было смотреть новости по телевизору. Наша цивилизация давно прогнила и испортилась изнутри, все больше людей понимают это, многие хотят изменить, но как?

На этой волне появляются разнообразнейшие книги, фильмы и интересные телесериалы, такие как "Герои", "4400". Часто в них фигурируют люди, обладающие какими-либо паранормальными или супер способностями, и именно эти люди пытаются что-то поменять. Либо ускорить приближение апокалипсиса, либо отдалить его. Все зависит опять же от целей конкретного человека и его мотивов. Аниме-сериал Death Note (Тетрадь Смерти) находится где-то на стыке этого жанра, мистического триллера и детектива. Довольно неординарный выбор для аниме, и как пока-

зывает опыт — очень удачный. Обычный парень Лайт Ягами находит тетрадь со странным названием "Тетрадь Смерти" с инструкцией пользования. Оказывается, что если записать имя человека и представить его лицо, через некоторое время он умрет. Лайт, как образцовый студент и сын начальника полиции, решает "почистить" преступные ряды. Однако, получив такую неограниченную власть над судьбами простых людей и обладая сильнейшим интеллектом, он начинает меняться, причем не в лучшую сторону. Полиция пытается словить ловкого "Зорро", ясно дело, кому понравится убийца, умеющий убивать жертв, даже не ка-





саясь их пальцем? Таинственный детектив Л. выступает в схватку с владельцем Тетради. Кто кого переиграет? Кто перед кем блефует? И почему люди продолжают умирать, теперь уже невинные люди? Какие цели преследует мститель?

Полистаем Тетрадь?

Все это лихо замешано в отличную детективную историю, сделанную в полностью серьезном и реалистичном стиле. Как только кто-то начинает дурачиться в кадре, его тут же одергивают. В таких лентах не место шуткам и юмору — ведь речь идет о жизнях людей. Действия вертятся вокруг трех ключевых персонажей Лайта, Л. и Рюука-шинигами, то бишь демона

смерти, который и уронил Тетрадь в человеческий мир. Теперь он обязан постоянно быть рядом с Лайтом, пока тот не умрет, либо пока Тетрадь не перекошет в другие руки. Мрачноватое воплощение чего-то среднего между обезьяной в ронерском прикиде и Мерлином Мансоном в загробной жизни, Рюук не помогает и не препятствует Лайту, только постоянно висит за его спиной и жрет яблоки. Тем не менее, шинигами разные по характеру, по ходу сюжета, Рем, шинигами женского пола, наоборот оберегает и защищает свою последовательницу. Также появятся другие интересные персонажи, которые тоже будут обладателями Тетради Смерти, так что сериал затягивается аж до 37 серии.

Аниме-показы, конечно, начались с манги, над которой потрудились двое талантливых женщин: Цугуми Оба, в качестве сценариста, и Такэси Обата, в качестве художника. Цугуми отличается тем, что также как и главный герой манги Л., обожает сидеть, за-

бираясь с ногами на всю плоскость сидения, и является неизвестной личностью для обществественности. Многие предполагают, что Цугуми Оба — это псевдоним уже популярного сценариста манги, называют несколько имен, однако правда пока остается тайной. Такэси Обата известна благодаря своей манге "Hikaru no Go" (про древнюю японскую игру и современную молодежь), за которую она получила несколько престижных наград. Сценарий манги "Тетради Смерти" оказался настолько интересным для зрителей, что в 2006 году вышло аж два полнометражных фильма: "Тетрадь смерти" (который побил все рекорды кассовых сборов, и к нему приложила руку сама Warner Brothers) и "Тетрадь смерти: Другая тетрадь". Сюжеты там похожи на оригинал, но не более того, фильмы получились вполне самостоятельными произведениями. Главным вопросом, как и в манге, остается: "Можно ли, убивая преступников, сделать мир лучше?" Недавно было объявлено о работе над ещё одним



игровым фильмом, который будет ответвлением сюжета. Также появился приквел к этой мега-популярной истории в виде книги писателя Исино Нисиро, где описываются интересные события из жизни главных героев.

На волне успеха появились игры от Konami: стратегия "Death Note: Kira Game" (2007), и анонсирована "Death Note - L's Successors" ("Тетрадь Смерти - Преемники L") на платформе Nintendo DS. Некоторые персонажи "Тетради смерти" были задействованы в играх жанра файтинг Jump Super Stars и Jump Ultimate Stars, где герои взяты из разных манг и журналов Shonen Jump.

Загадки, приколы и... убийства

В манге немало загадок и недосказанностей, поэтому после выхода последнего тома был выпущен еще один, под названием "Тетрадь Смерти: как читать", где раскрывается немного другой взгляд на произошедшие события и дается часть ответов на вопросы фанатов, например, настоящее имя Л., которое остается не расшифрованным в аниме и манге.

В одной из серий, когда Лайт просматривает интернет, он пользуется некой поисковой системой под названием



Gentle, дизайн главной страсти которой в точности напоминает дизайн поисковой системы Google. В 18-й серии Лайт пользуется программой, похожей на Microsoft Excel, запущенной под операционной системой, которая очень напоминает Mac OS X. Можно даже различить фирменные значки (иконки) Excel и яблоко - символ компании Apple, создателя Mac OS X. В первой серии - один из учеников в классе шпилит в портативную консоль, очень похожую на Nintendo DS. В 1 и 26 сериях можно заметить большой уличный экран под маркой Fanasonic (Panasonic). Несмотря на все эти умышленные ошибки в названии, все равно смахивает на скрытую рекламу. В 34 серии на рождественской елке в штабе SPK висит портативная приставка, смахивающая на Sony PSP, и робот, который похож на персонажей аниме-сериала Mobile Suit Zeta Gundam. В одной из серий в комнате Аманэ Мисы можно заметить одну игрушку, которая сильно напоминает точно такую же игрушку Чакки из аниме и манги Shaman King.

Аниме и манга хорошо сдобрены философским символизмом: имя Лайт, переводится с английского как "свет", что сразу же ассоциируется с божественными замашками Лайта. Одним из

символов сериала и манги является яблоко, скорее всего подразумевается его библейское значение - искушение.

В ряде китайских и японских школ манга Death Note была запрещена после того, как ученики начали писать в покупных или самодельных "тетрадах смерти" имена нелюбимых учителей и недругов. В Бельгии 28 сентября, в городе Сен-Жилле, были найдены фрагменты человеческого тела и записка "Wataashi wa Kira desu" - "Я - Кира", явная отсылка к манге. Полиция предполагает, что это "шутка" студентов мед. училища. В США, в военной академии Франклина, одного из кадетов отстранили от занятий, заметив, что он записывает имена одноклассников в "тетрадь смерти", тем не менее никакой явной угрозы со стороны ученика никто не замечал. Таким образом манга "Тетрадь Смерти" получила широкий общественный негативный резонанс в СМИ. Хотя стоит задуматься - произошло бы это если бы не массовые расстрелы учеников в школах, участвовавшие в последние несколько лет в Европе и США?

И о позитивном:

самое веселое в аниме - это, пожалуй, косплееры, отчаянно пытающиеся передать харизматичность и ум героев (не у всех получается наморщить лоб), разномастные пластиковые и плюшевые чибиверсии демона смерти Рюука. Наиболее сложно косплеерам персонажа Л. - надо постоянно горбиться, чесаться, садиться на стулья исключительно с ногами и постоянно есть что-то сладкое, при этом иметь лицо идиота и говорить ну очень унылые вещи!

Happyness



